

04月中
本期零售价
￥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第364期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

克苏鲁神话纵横谈（下）

尘封的地下城与被遗忘的人——这是一场回忆之旅



本期攻城略地
死亡空间2



北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.



中国国际数码互动娱乐展览会

时间：2011年7月28-31日，地点：上海新国际博览中心W1-W4号馆

www.chinajoy.net

B TO B综合商务展示区

时间：2011年7月28-30日，地点：上海新国际博览中心W5号馆

www.chinajoy.net



中国游戏商务大会
China Game Business Conference

时间：2011年7月27-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagbc.com.cn



CGDC
中国游戏开发者大会
China Game Developers Conference

时间：2011年7月28-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagdc.com.cn



中国游戏外包大会
China Game Outsourcing Conference

时间：2011年7月29-31日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagoc.com.cn

组委会联系方式

地址：北京朝阳区百子湾路16号5号楼A座601室，邮编：100124

联系人：栾逊先生、于昆先生　　电话：+86-10-51659355-22/23/16　　传真：+86-10-87732633

邮件地址：shawn_luan@howellexpo.com / nick_yu@howellexpo.com



APRIL

本月强档

时空穿梭2

“时空穿梭”系列的剧情，与“半衰期”间，到底有怎样的联系？在《时空穿梭》里，我们已经不止在一处看到“光圈科技”（Aperture Science）制作的幻灯片，描述了它们与“半衰期”系列中“黑山科技”（Black Mesa）的竞争，这已足够让人怀疑《时空穿梭》与“半衰期”千丝万缕的联系……

3

3个月内即将发售的游戏有：



寓言Ⅲ
FABLE III



红色派系——末日决战
RED FACTION: ARMAGEDDON



永远的毁灭公爵
DUKE NUKEM FOREVER



爱丽斯——疯狂回归
ALICE: MADNESS RETURNS

6

6个月内即将发售的游戏有：



僵尸岛
DEAD ISLAND



魔戒——北地之战
LOTR: WAR IN THE NORTH



杀出重围——人类革命
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



怒潮
RAGE

9+

9个月内或以上即将发售的游戏有：



蝙蝠侠——阿卡姆城
BATMAN: ARKHAM CITY



上古卷轴Ⅴ——天际
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



古墓丽影
TOMB RAIDER



掠食2
PREY 2





BATTLE ONLINE

P26

在线争锋

天天愚人节

若说商家最喜欢什么日子，那么不用说必定是各种节日，不然你以为情人节怎么跑到中国就一下子“有丝分裂”成了5个？至今没几个人能说清楚来历的万圣节什么时候又成为了商家眼中的香饽饽？这是一个几乎任何节日都能被拿来作为狂欢借口，没有节日也要创造节日的年代。

GAME PREVIEW

P42

前线地带

上古卷轴V——天际

天际，塔姆瑞尔（Tamriel）帝国北方的行省。这里山脉延绵，常年被冰雪覆盖，山峰之高以至于快要触碰到了天上。当然，这是个有点夸张的说法，但在这个行省中确实存在全大陆最高的一些山峰。其中最高也是最著名的一座，人们称之为“世界之喉”（Throat of the World）。

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美世界

@金山多益

@搜狐畅游





REVIEWS P108

评游析道

《龙世纪II》：名作之后

糟糕的是，《龙世纪Ⅱ》相较于《龙世纪——起源》的进化也就止步于此了。所以当有人问起你《龙世纪Ⅱ》相较《龙世纪——起源》有什么进步时，你大可告诉他：《龙世纪Ⅱ》有那么一些地方比《龙世纪——起源》做得更像《质量效应》。其它的都是退步。结束。

TOPTEN P186

TOPTEN

十大过目不忘的僵尸

人人都爱僵尸，因为它们造成的恐怖感不远不近。它们步履蹒跚，反应迟缓，嗅觉虽灵敏，视力却有限。它们呆傻无脑，群体盲从，它们为猎取活物而生，然而捕猎活动却毫无策略，它们唯一的长项就是通过积累数量来制造一拥而上的压迫感……

代表豪奇会死。

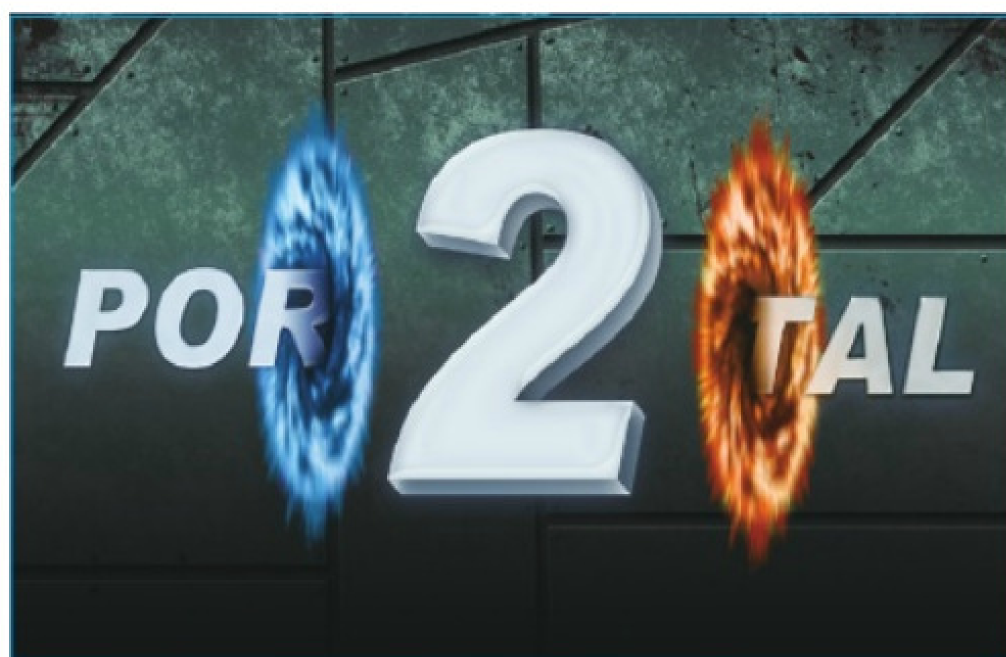
——《龙世纪II》港版附带的中文说明书上充满了各种错别字和翻译错误，主角的官方中文译名“豪奇”就已经够离谱的了（该译名和港译习惯无关，完全是因为翻译不知道Hawke的e是不发音的……），在说明游戏中对话轮图标内容部分，还出现了更离谱的错误：其中一个图标代表主角会撒谎（lie），翻译居然把lie看成了die，于是写到说明书上就成了这么一句……

很不幸，因为系统发生了故障，意外地封禁了一位用户的整个账号。

——一位Bioware的忠实玩家不满《龙世纪II》的表现（除了EA，谁会满意呢？），于是在官方论坛上谴责EA对Bioware的压榨和催促，他说的一句“你们已经把灵魂出卖给EA这个恶魔了吗？”显然惹怒了什么人，于是得到了论坛账号被封禁72小时的处罚，接着，这位玩家发现自己不能上网激活自己购买的游戏了，因为他的EA社区账号也一并遭到了封禁。此事在官方论坛闹得满城风雨，最终EA的公关经理Andrew Wong出面回应了此事，表示“这是因为系统故障。”嗯……你相信吗？

游戏的时长大概是一代的2.5倍，没有任何水分。

——6年前，Gabe Newell邀请游戏评论网站Old Man Murray的两位名人Chet Faliszek和Erik Wolpaw来Valve工作，两人在之后的6年中为《半条命2——第一章》《半条命2——第二章》《求生之路》《求生之路2》和《时空穿梭2》等作品贡献了自己的天赋和精力，在《时空穿梭2》即将问世之际，Eurogamer对两人进行了采访，两人显然对游戏的品质非常有自信，他们谈论了很多关于游戏的内容，但对于接触过前作的玩家而言，光是这一句就值得欢呼雀跃了。



你可以操作Bear Grylls在那些绝境中求生！



——Scientifically Prove将《荒野求生秘技》从荧幕上搬到了电子游戏中，这是他们为游戏想出的宣传语。Bear Grylls是探索频道《荒野求生秘技》节目的主持人兼主演，该系列节目以Bear Grylls在世界各地的恶劣无人环境中利用自然界中各种令人意想不到的资源（尤其是各种猎奇的食物）求生的镜头而闻名。目前从该厂商放出的游戏截图来看，这游戏八成是雷，但如果它真的能重现《荒野求生秘技》节目中的著名镜头（比如生吃肉虫之类）的话，还是有望摘下PS3/Xbox 360“第一猎奇游戏”的桂冠的。

《战地3》肯定是以PC平台为主导，我们当然也会制作游戏的Xbox 360版和PS3版，但在这两个平台上我们不得不对游戏进行一些削减。

——DICE的执行制作人Karl Magnus Troedsson接受采访时如此表示。他解释说：由于游戏机平台硬件的限制，无法像PC一样实现游戏的全部内容，因此减少画面特效和减少联机对战最大人数等措施是不可避免的。但他同时也表示，主机版的《战地3》将是完全发挥出对应平台全部性能的游戏。《战地》系列对PC平台的倾向越来越严重，制作人曾多次表示过《战地3》的PC版会受怎样特殊的优待，PC玩家将会拥有多么优越的体验等等，毫无疑问，在不同游戏平台的支持者之间，《战地3》早就成了真正的战地……

“中档游戏”将失去立足之地。

——《战争机器》制作人Cliff Bleszinski在旧金山游戏开发者大会的演讲中如是说。“中档游戏”是指那些位于真正的业界巨作和独立游戏之间的尴尬作品，他以电影为例说“我们都会在《阿凡达》上映首日去电影院观赏，或是去影院看一些制作精良的独立电影，比如《黑天鹅》，但是像Will Ferrell和Marky Mark主演的《其他人》呢？我租张盘看一下就已经很给面子了吧？”他表示“我们的消费者是非常谨慎的，自从经济萧条后，人们总是非常明智地选择游戏，而不会去漫无目的地胡乱花掉200美元。”基于这一考虑，他认为那些定位尴尬的“中档游戏”毫无大卖的希望，也将逐渐在游戏业失去立足之地。

看来神还没有抛弃我。

——日本3.11大地震的时候，一位处于震区的玩家还在顶着强烈的震动坚持联机对战《使命召唤》，取得了人类史上第一次顶着大地震完成5连杀的成就（这并不值得骄傲嘛！），期间他开启的视频录制软件把整个过程录了下来，被记录下的内容同时还包括他的自言自语和自我吐槽（比如“这么大的地震我还在玩FPS”）。事后，他上传的这段视频通过互联网迅速传播到了世界各地，“看来神还没有抛弃我”这一句可以算是他对自己没有及时避难却毫发无损的总结。在地震稍微缓和之后，这位玩家并没有去主动了解灾情或是和家人联系，而是又投入到了新的战局之中……你觉得这个样子的他需要治疗吗？

把语言换成英文会减少卡顿现象。

——PS3平台的招牌之一《杀戮地带（Kill Zone）》系列的第三部作品已经上市，但该作暴露出了一些诡异的技术问题，其中最为严重的就是频繁出现影响游戏体验的卡顿现象，游戏虽然有中文版，但且不说这翻译质量问题，令人无法忍受的是只要玩家选择以中文进行游戏，卡顿现象就会格外严重（在联机游戏时甚至会造成死机），只有换回英文版才能让卡顿现象有所缓和，官方对此并未表态，玩家只能通过这种“土办法”来解决问题。



那些个参加活动的哥们儿肯定会感到非常沮丧。



——Square Enix于近日宣布Xbox 360独占第三人称射击游戏Gun Loco停止开发，并未说明原因。Gun Loco曾是SE在2010年的TGS上的重点宣传作品之一，题材、人设、画面风格、游戏内容等全面欧美化，小明曾对此赞不绝口（现在看来，他还真有乌鸦嘴的潜力啊……）。游戏的主题曲是一首劲爆的重金属摇滚乐，但是并未填词，SE在游戏官网上举行了一个活动，只要玩家自己填词并唱出游戏的主题曲，就有可能被游戏采用……不过该活动早已结束，而SE迟迟未公布结果，直到停止开发的消息公布出来，很多玩家才意识到SE已经很久没对该游戏做过宣传，同时也有相当长一段时间没人关注过该游戏的开发进度，也许它停止开发的命运早在几个月前就已经注定了。因为人气低迷，没有多少人对此感到遗憾，除了那些参加活动的玩家……和小明。

功劳属于24小时监控着犯罪嫌疑人的PS3和PSN！

——2011年1月20日，美国南卡罗来纳盖弗尼市发生了一起枪杀加入室窃案，两名受害者家中的两把手枪、一个小型保险柜和一台PS3被盗，警方在两个月内破案无果，在当地以5000美元悬赏破案线索也无济于事，最后为案件带来转机的居然是那台失窃的PS3：受害者的身份证与其PSN账号绑定，而PSN账号与PS3绑定，当犯罪嫌疑人用这台PS3连上PSN的时候，他的IP地址就暴露了他的位置……尽管警方在办案过程中表现得迟钝且低效，但毕竟案件最终还是告破了，令人后怕的是：如果凶手没有偷走这台PS3，或没连上PSN的话，大概就能逍遥法外了吧……当地有玩家在对案件发表评论时表示：与其说感谢警察，还不如感谢PSN呢……

呦，我很好奇：索尼想对我做什么、能对我做什么、敢对我做什么呢？

——索尼在与黑客GeoHot的官司中正在走向胜利，于近期得到了“获得自2009年1月以来访问过GeoHot个人网站的人的IP地址”这一权限，至2011年3月17日止，索尼有权获得的信息还包括“通过GeoHot的PayPal账户对其破解工作进行资助的PayPal用户信息”“通过YouTube、Google、Twitter与GeoHot联络的用户的信息”，很难理解为什么索尼一直在向法庭要求获得如此之多看上去毫无意义的信息——比如，一个访问过GeoHot个人网站的IP地址对索尼而言到底有什么用呢？“难道索尼打算挨个匹配这些IP和PSN用户的IP，然后以‘访问过GeoHot网站’的罪名封掉我的账号不成？”有玩家如此调侃到：“我在Twitter上关注过他，在Google上搜索过他，在YouTube上观赏过他，甚至出于同情通过PayPal给过他几美元，索尼会把我也送上法庭吗？”




你知道，这么大的兄弟会，调查起来需要很长时间的……

arsa13！这次就决定是你了！《刺客信条——兄弟会》PC数码版原声文件来自盗版

2011.03.16 Eurogamer.net

2011年3月16日，育碧对预购PC数码豪华版《刺客信条——兄弟会》的玩家开放了游戏的下载权限（在游戏正式发售后才能激活并进行游戏），一位玩家在检查这些文件时发现游戏的原声mp3文件有些奇怪：几乎每个mp3文件的注解里都写着“Encoded by arsa13”，这是将主机版原声CD转成flac格式并发布到互联网上的盗版者的签名！这位玩家把这件事发到了互联网上热门的消息集散地reddit.com，引起了大量玩家和游戏媒体的关注。

Eurogamer.net联系到了育碧并咨询此事，育碧只表示“我们正在调查这一事件（他们至少承认确有此事了）”，与此同时，育碧将游戏的原声mp3文件换成了没有arsa13签名的新版本。

是什么原因导致育碧发布了带有arsa13签名的文件？有玩家在事件相关的回复中评论道：要么是负责发布文件的人员因为公司内部沟通不利，搞不到游戏原声音乐文件，不得已只能求助于互联网的盗版资源，要么发布者本人就是arsa13……

乐于翻找黑历史的玩家想到了育碧在2008年与破解组织的“亲密接触”事件：在《彩虹六号——维加斯2》发布1.03补丁之后，通过Direct2Drive（简称D2D）在线游戏商城购买该游戏的玩家纷纷表示自己不能应用这一补丁，让这些正版玩家躺着中枪的正是育碧的DRM（数字版权管理）技术，最终解决这一问题的是游戏技术支持部门的某位雇员上传的一个名为“R6Vegas2_fix.zip”的文件——玩家需要先将游戏升级到1.02版，再用该压缩包中的EXE文件替换游戏程序，之后才能正常使用1.03版补丁。有玩家用hex edit工具打开这个EXE文件之后，发现这并不是育碧自己编写的，而是由RELOADED破解组织发布的免CD破解文件，连该组织隐藏在文件中的签名都没去掉……你看，育碧其实并不像其在DRM中表现出的那么憎恨盗版，不是吗？

Eurogamer在对此事进行报道时，还顺便宣传了一下游戏PC版即将上市的消息和数码豪华版所包含的内容（甚至“体贴”地给出了购买链接），整个事件显得更像是一个免费的宣传机会，而不是什么负面新闻。


《龙世纪II》形象代言人瓦里克：王婆卖瓜什么的最喜欢了，你有什么意见吗？

野生的Bioware Fan Boy出现了！什么？不是野生的！Bioware员工亲自动手发《龙世纪II》枪稿

2010.03.14 Kotaku.com

时代的眼泪《龙世纪II》上市了，所有指望它再现当年《博德之门II》辉煌的玩家、所有将Bioware视为RPG界最后良心的玩家、所有指望能在这个快餐泛滥的年代玩到一款精雕细琢的游戏的玩家都流下了悔恨的泪水：在大魔王EA的催促下，这部开发期短得惊人的作品充满了各种尴尬的赶工痕迹，游戏中的亮点屈指可数，缺陷却罄竹难书。

得益于EA给力的宣传手段，欧美各大游戏媒体纷纷给游戏打出了不低的分数，但发行商收买不了愤怒的玩家，大批认为Bioware辜负了他们信任的玩家涌上网媒大吐苦水并给游戏打了低分。为了保持游戏的“伟光正”形象，一批“水军”开始有组织、有预谋地在互联网上通过打高分、发枪稿等方法和玩家展开了激烈的对抗，metacritic.com就是主战场之一，在该游戏的用户评分页面中，出现了罕见的每几个0分就夹杂着一个10分的情况。其中，一位名为Avanost的用户在3月8日发表的“评论”引起了热度空前的话题：此人发表的简短的“评论”内容枪到我都不好意思翻译，基本可以理解为“就是好啊就是好”，毫无疑问，他也给游戏打了10分——但这还不是引起话题的原因，原因是他被“人肉搜索”了，愤怒的玩家们发现Avanost的真实身份是Bioware信息系统部门的应用工程师Chris Hoban（喂，你就能穿一件别人认不出的马甲吗？）。

EA的高级公共关系经理对此的回应是：“游戏的制作者当然会把票投给他们自己的游戏，奥斯卡奖就是这么运作的，格莱美奖也是，我猜奥巴马在大选时肯定也是把票投给他自己的。”

问题是，玩家是生活在游戏世界里的，那里的规则和公关世界里的可不一样啊！



PC Gamer杂志评选了史上百佳电脑游戏
特别是看到TOPTEN，你会想到什么？

PC Gamer 2011.03

老外没事就爱按照自己的喜好总结“十大”“百大”，这个爱好在游戏媒体中十分明显。如果你喜欢通过N4G.com了解游戏业的最新动态，隔三差五就能看到各种不着边际的TOPTEN，其中的绝大多数都是老面孔颠过来、倒过去地排啊排，偶尔也有惊喜——比如“游戏中的十大电臀”。3月号的英国版《PC Gamer》也对电脑游戏进行了一番大盘点，这不是肯定不是杂志上的第一次，更不可能是最后一次……

如果人类文明瞬间消失了，比方说科学家用大型强子对撞机研究宇宙起源的时候整出了个大爆炸，那么《PC Gamer》杂志这次进行的百大PC游戏评选，将是留给接替人类的下一个地球智慧文明的财富。当他们进化到能够制作电子游戏时，如果他们有幸读到了本次评选，再次处于萌芽状态的游戏业会因此受益匪浅！

下面是编辑组成员对他们共同喜爱的几款游戏的评语：

No.80 冥界狂想曲（Grim Fandango）

黑暗、幽默，甚至是爆笑，而不是恐怖的死亡气息，这就是《冥界狂想曲》为人类呈现的身后世界。它充满想象力，又是如此的让人觉得自然，以至于让玩家在扮演亡魂、骷髅的时候觉得同日常生活没有任何区别，仿佛那就是一种更深层次的生命形式。玩这款游戏，不要因为想快速解决谜题而去翻看攻略，它所带来的震惊和思考与通关时间成反比，体会它的故事和氛围是这个永恒经典的乐趣所在。

No.60 反恐精英——起源（Counter-Strike: Source）

一小撮人躲藏在小黑屋中，通过局域网和廉价配置的电脑接入“反恐部队”和“恐怖分子”之间的激烈枪战，5.56mm和7.62mm两种口径的子弹在空中你来我往，各种“罐子”丢过来丢过去……CS曾是上一代FPS的基石，但怀旧感不能满足玩家们无止境的需求，于是有了《反恐精英——起源》。它依然是好人和坏人之间的无脑枪战，无论是游戏方式还是规则，你都无法说出几种同CS之间的区别，Valve甚至懒得将它称作“CS2”。但至今依然活跃的CSS在线对战，说明玩家对靠精确手法，而不是Perk、连杀奖励之类的东西弄死敌人依然热衷。

No.12 幽浮——外星来袭（X-Com: UFO Defense）

如今那些活跃在“枪枪枪”游戏中的那些外形唬人、实力草包的外星生物们，应该会非常怀念它们当年在《幽浮》中的待遇。多年以来我（《PC Gamer》的编辑Tom E）依然记得当初的这一幕：率领X-COM精英小队前往被异形占领的村庄，然后就是小明（Craig）被当场被击毙，慌了神的小华（Graham）将手榴弹丢到了地上，结果爆炸引发了大火，整个农庄倒塌，小红（Tom）和小伟（Tim）被楼梯压死了。这款古老的游戏试图传达这样的信息：敬畏生命，包括未知的外星生命和那些你用自己好友名字命名的队友，后者不会被打到HP全无后就退出战斗，下一回合又生龙活虎地出现在战前整备画面中。很多游戏将“死亡”变成提醒玩家需要Reload的信号，《幽浮》则让死亡变成游戏流程的一部分，你只能接受死亡，吸收教训（尽管无论你怎么总结，都无法保证下一局的情况不会变得更糟），然后继续这场地球反击战。《幽浮》是一款慢节奏的回合制游戏，但它绝对不允许你翘着二郎腿、端着咖啡，无精打采地点击鼠标，相反，它战斗时的紧张和压迫感要远远超过当下的不少即时制游戏，至今我依然想忘掉那些梦魇般的关卡。

最后《PC Gamer》评出了他们心目中的百大游戏里的十大：

No.10 创世纪Ⅶ——黑门（Ultima VII: The Black Gate），No.9 星际争霸Ⅱ（StarCraft II），No.8 传送门（Portal），No.7 暗黑破坏神Ⅱ（Diablo II），No.6 罗马——全面战争（Rome: Total War），No.5 半衰期2（Half-Life 2），No.4 军团要塞2（Team Fortress 2），No.3 上古卷轴Ⅳ——湮灭（Elder Scrolls IV: Oblivion），No.2 魔兽世界（World of Warcraft），No.1杀出重围（Deus Ex）。

《PC Gamer》全是一群“阀门”控，鉴定完毕！

八重子还在日本



四区真
人类历史上第一位为游戏杂志写稿的女性航空乘务员

上帝在玩一场多主角无剧情的灾难系RPG。这个游戏讲的是有天上帝推开电脑打开门，发现电脑里面的灾难CG都变成了真。

这是一场让上帝都感到困扰的地震。

这本来也是没办法的事，11区属地震多发地带，演一集柯南都能打出三条地震警报来，谁会把地震当回事呢。所以尽管在网上看到了地震的消息，我照样拎了个包就出去做航班，任务是连夜奔赴大马士革找很多NPC聊天。

谁知到了公司总部经过员工休息室，见到屋子里三五个人，七八台BlackBerry，竟也不声也不响，清一色屏气凝神齐坐在电视机旁边收看CNN。据我所知，上次出现类似情景还是Michael Jackson去世。我平时CNN看得少的，但见他们偌大的一个新闻台，竟连脚踏实地的真人报道也不用了，只用了航拍视角+画外音的方式，底下又是风又是雨又是海啸又是片假名，立刻就知道11区又中招了。

我的第一反应是检查队友的状态——八重子在哪里？八重子从来都不在。查她航班计划表，发现她最近总是很倒霉地被临时叫去做一些异常辛苦的航班，如今好不容易可以回一趟日本老家，却赶上了iPad2发售以及地震海啸这样令人不快的事情。

接下来我尝试PM队友——翻开手机通讯薄的时候却傻了，里面竟然没有她的手机号码，只有她的PSN和Twitter帐号，再有就是她pixiv用户名及密码……这些外人看来十分不堪的东西，其实都是只有过命的朋友才肯互相交换的，只不过如今是二次元这盆远水解不了三次元的近火而已。

于是我的眼泪就当着众人的面掉下来了，哗哗的怎么也止不住，足有半分多钟。在场的众人见状都纷纷来劝慰。我情急之中逢人就问，有PSP没？PSPgo也行啊！众人一头雾水。想要在短时间内跟他们解释清楚我需要登录PSN才能查看友人死活却又不遭到他们的白眼，这明摆着是件不可能的事，只得作罢。

这时幸好Kaoru也来做航班，顺路过来看新闻。她们都是神奈川县出身，想必能打听到些什么也说不定。谁知我还没怎么着，她自己倒先急了，口口声声说八重子的电话打不通。我要了电话号码过去，一拨竟然通了，但却没人接听。再拨再不接，一连拨了5通，通通都没人接。我不甘心还想拨，却被Kaoru制止，说万一手机被拨没电那就不妙了。

公司在去日本的飞机上都有AeroMobile，即便在飞行过程中也可以随时接听电话或者收发短信。即便是工作的时候无法接听，见到一分钟内进来5个未接电话，必定是十万火急的事情，偷偷躲到卫生间里面发条平安短信的功夫也是有的。别说一条平安短信了，就连当初单手擒获印度醉酒乘客的段子她都能绘声绘色地群发个十条过来。

此时此刻，CNN里面还只是不近人情地一味播放着仙台那边海啸来袭的恼人画面，那个说话结结巴巴的画外音仍然在用一些诸如“致命的”之类无论如何都不该出现在新闻里面的负面词汇。总之吧，在那一刻，在场的所有人都怀揣了一颗无比沉重的心，确信我们已经永远地失去了八重子，直到……Kaoru手中电话的那端传来了八重子永远也睡不醒的声音。想必她刚才一直在睡觉来着吧？这简直是一定的！

我从她手里硬是抢过了手机，对着听筒大吼道，混蛋，现在在哪里？！八重子像是丝毫搞不清楚情况的样子，回答道，5区3服啊，怎么，你们也一起来么？

都什么时候了还5区3服，还什么“一起来么”之类的！你的人生到底是怎么样的啊？！你倒是推开窗子看一看，窗外的大水已经淹到了秋叶原啊！况且现在有良知的人都去玩3DS了，你为什么还在纠结于家用机不放啊？虽然想这么吐槽，但我已然是哽咽得说不出话来了，于是换Kaoru接过电话继续质问道，你现在不是该在去成田机场的航班上么？！

> **“你的人生到底是怎么样的啊？你倒是推开窗子看一看，窗外的大水已经淹到了秋叶原啊！”**

这回反倒是八重子不解了，反问道，不是地震了么？去成田的航班早就改降到关西机场了啊。

于是Kaoru也哽咽得说不出话来了。听到这边电话没声音，八重子便在那边不满地嘟囔说，不是我说诶，你们平时除了打怪之外，也该看一看新闻的啊。地震这么大的事情，你们难道就不担心我的死活嘛，Blah,Blah,Blah……

Kaoru挂了电话，我们互祝了对方愉快的一天，接着就装作什么事情也没发生一样地去做各自的航班了。

谁知飞机刚飞到沙特上空时，托AeroMobile的福，我的手机便收到了来自Kaoru的短信——

Kaoru@厕:果真还是不甘心，八重子这家伙……

真@厕：断交吧，果然还是和她断交的比较好吧。

Kaoru@厕：倒不如砸掉她的笔电比较解气。

真@厕：她练过空手道诶，还得过什么冠军之类的。

Kaoru@厕：以下是转发来自八重子的短信：停电时请大家调选白色壁纸，并用塑料袋包住PSP，这样可以当手电了。

真@厕：说这么可怜巴巴，不是想让我捐钱吧？

Kaoru@厕：我都想捐肾了。

网吧里的打工者们



阿补

新人策划，正在游戏圈的浪涛中沉浮（大多数时候都沉着……）

冬末春初，我穿梭于公司所在的这座城市之中，在形形色色的网吧里，手握问卷，面对着各式各样的打工者上帝们。试着从他们模糊不清的形容词里，拼凑出一些关于我们项目组产品的真实。

灰色的城市里，忙忙碌碌的人群如同蚂蚁一般行走于喧嚣间。如果挑一个平凡的，周三的六点半时间，在那些工厂，车间和生产基地的大门口注意一下人流的走向，你总能发现一股缓慢移动的人流。这股人流的特征并不明显，可是通常你总能清楚地感受到他们的存在。因为他们和你和我是一类人。他们戴着眼镜，不修边幅，神情拘谨，脸上总还带着几许紧张和惆怅。他们身上，带着游戏玩家特有的味道。

他们漂泊在外，没有固定的可以上网的场所，每月工资只有白领们的几分之一。日常工作之余，他们最大的乐趣就是和兄弟们一起，在游戏里，砍砍人。

他们是打工者。从北上广到三线城市，祖国大地上的每一个地方都有他们的身影。而作为公司产品的目标用户，他们也强迫我正视着这些原本没有关注，或者说不想去关注的游戏者们。

“这个游戏，怎么样能好好的砍人呢？”任务？世界观？那些都不是他们所关心的。战斗，杀人与被杀，才是他们所认定的网游中的真实。限于文化水平，再好的游戏设定和系统也很难打动他们，与之相反，预渲染，特效，画面的美感，他们对此却有着相当敏锐的感觉。

“充钱玩这个游戏，最多能一个打几个？”有些经验的家伙通常会这么问我。别想错了，他们不是煤老板，也知道自己没能力去追求那些一人独立于大军之前的快感。他们在意的恰恰是这个游戏花些小钱，能不能不被人民币玩家虐得那么厉害。

“你们这游戏绿色？别骗人了。”即使再没有经验的新手，在身边玩友们的提醒下，也对游戏内花钱设定有着强烈的抵触情绪。他们已经看透了“免费网游”的骗局。所谓不花钱和好玩的宣传，即使是真的，他们也不愿意相信。但是矛盾的是，与此同时，他们又都愿意在游戏里花上一些钱，让自己变得强大一些。在这个群体阶层里，只有花钱养公会，养打手的人，才会被叫做“人民币玩家”。

“他们戴着眼镜，不修边幅，神情拘谨，脸上总还带着几许紧张和惆怅。他们身上，带着游戏玩家特有的味道。”









生活环境不同，游戏心态也各有不同

“我主要是和我的同事兄弟一起玩，他们玩什么我就玩什么。”小团体是这个玩家阶层的最主要特征。什么非主流、独立游戏、个性、来福士戴尔或时髦值之类，都距离他们很遥远。简单的从众心理体现出的是人们在经受生活压力时表现出的基本特征：害怕孤独，需要群体的心理支持，需要集体潜意识。

“你们这个游戏怎么那么难操作啊？和魔兽一样。”技能的数量，战斗时所需要思考的打法，以及跑位和时机的判断。这些游戏要素的存在，对打工者这个玩家群体来说，却是制约他们进一步深入游戏的阻碍。这一类的玩家通常不愿意思考，高端的操作与制胜的技巧，通常只有两个：砸钱、叫朋友。无怪乎所有针对这群玩家的游戏都在新手指引和升级过程这部分上反复琢磨。思考如何才能在新手阶段降低流失率。

在网络游戏行业中，他们的人数比重在快速的上升，从2008到2010年，整整翻了一倍。在2010年末和2011年初的这段日子里，我所在的项目持续地将策划团队与公司地推团队打散混编在一起，在双休日深入各个网吧与第一线的玩家们面对面。而在深入地观察他们之后，即使是幼稚如我的新人策划，也能明白，无论变抑或不变，中国式网游在无数“资深业界人士”的痛骂之中，都有它内在的客观存在理由。



恐惧之源
克苏鲁神话纵横谈（下）

■策划 本刊编辑部 执笔 银色

异族文明

“毕竟，对于自己的同类来说，它们并非恶魔。它们也是人，它们是另一个时代，另一种生物体系中的人。”

—— H.P.洛夫克拉夫特，《疯狂山脉》

和旧日支配者类似，克苏鲁神话里的生物种类数量亦极其庞大，相关资料用浩如烟海来形容一点儿也不为过。光是洛夫克拉夫特本人的不少作品就大都着力于描写无可名状、不可理喻的神祇和生物（不管是原创的还是借用的），并经常以某种生物的特质作为悬念点展开故事，诸如深潜者（Deep One）、星之彩（Colors Out of Space）、人面鼠（Rat-Thing）等都是这类作品的主角，或者说，它们是故事的中心要素。而众多后世作家的各种引用扩充以及从克苏鲁神话改编而来的桌面角色扮演游戏也大大增加了这部分的庞杂程度。

如果说神祇部分还能在有限的篇幅里大致理出清晰的脉络的话，生物部分就至少需要写一本厚厚的生物志了，即便这样也不一定能把各个以克苏鲁神话为背景的创作成品中提到的生物都完整包括进来。况且对于已经被各类文学游戏熏陶起来的我们这一代人来说，不通过原著小说，而是将这些生物剥离出来单独看待的话，这类知识即使了解得再多，也不过是“又多知道了几种怪异生物”而已，更遑论体会原著的那种衰败颓废的氛围了。因此与其去阅读百科全书一般的生物条目，还不如将注意力转回到洛夫克拉夫特笔下那些更加丰富饱满且富有警示意味的异族文明上来。

目前已有中译本的洛夫克拉夫特作品里，在描述异族文明上花费了较多笔墨的只有4部，依创作时间排序分别是《无名之城》（1921年）、《丘》（1929年至1930年）、《疯狂山脉》（1931年）和《超越时间之影》（1934年至1935年）。有国内爱好者将之称为“文明三点五部曲”（最早的《无名之城》算半部），个人认为这种划分法还是相当合理的，具体将在下文分别介绍阐述。

注意，下述内容均有不同程度的剧透，想要通过自行阅读小说来了解相关知识的读者请跳过此部分。

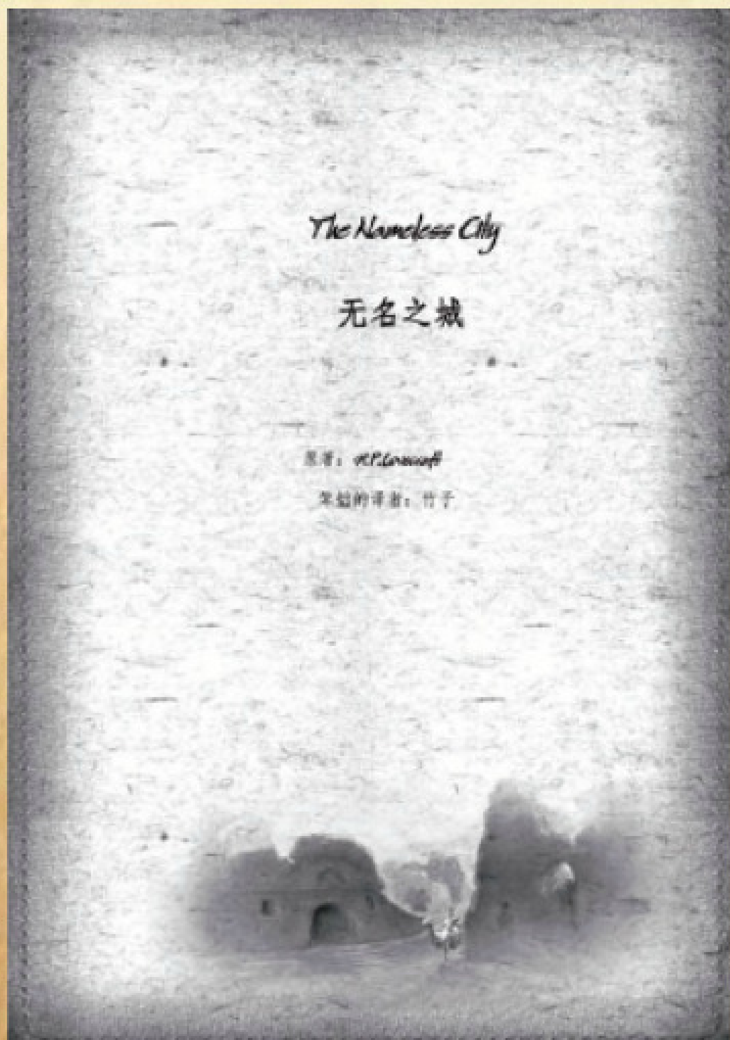
拒绝死亡的王国

“那永恒长眠的并非亡者，在诡秘的万古中即便死亡本身亦会消逝。”

—— H.P.洛夫克拉夫特，《无名之城》

《无名之城》是洛夫克拉夫特个人比较喜爱的作品，通常也被认为是第一个真正意义上的克苏鲁神话故事（一说是写于1917年的《大衮》），而“无名之城”在克苏鲁神话里名头也很响亮，常被拿来与拉莱耶相提并论。由于成文较早，洛夫克拉夫特既没有在文中刻意挑起读者的恐惧情绪，也没有对那些曾居住于无名之城的怪异生物作进一步描写，整体故事结构相对而言较为简单；但从另一方面来说，这篇小说不仅详尽地描述了这个古老民族的形貌，甚至还借其所作的壁画描述了大略历史，基本上勾勒出了一个完整的文明形象，因此称之为文明三点五部曲中的“半部”并无不妥之处。

从描述看来，这个异族文明似乎曾经盛极一时，但后来却因为沙漠化的缘故，不得不开凿岩石转入地下，但在这之后似乎就逐渐退化衰败了，“在最末的那些绘画中，我认为我看到了艺术衰落的迹象。绘画开始变得不再那么技法娴熟，而且甚至远比早期绘画中最疯狂的场景更加怪诞难解。它们似乎记录了远古血统的逐渐衰败，而且针对那个因为沙漠驱赶而被迫离开的外部世界的态度也开始变得越来越残暴。”随着时间的推移，“即便是在那些出现时间最晚同时也令人惊异的地图上，所标注出的海洋与大陆也早已被人们所遗忘，仅仅只在四处的轮廓上，还隐约有着一些熟悉的感觉。至于这个厌恶死亡的民族停止了他们的绘画工作，在愤恨中屈从于堕落与衰退之后所经历的那段漫长地质时期里到底还发生过些什么，恐怕没有谁能说得清楚。”最终，这个彻底堕落的种族“对于那些比它更强壮的事物怀有着一种报复性的狂怒，因为它基本上已经无能为力了。”



国内爱好者自制克苏鲁神话合集中的《无名之城》封面图

此外，洛夫克拉夫特笔下的这个族类对待死亡的态度似乎也相当特别：“图画里的许多东西都非常奇怪，匪夷所思。这座城市的文明，以及他们所使用的一套字母表，似乎要比很久之后的埃及和卡尔迪亚王国更加高级，然而其中却存在着某些奇怪的遗漏。比如，除开那些牵涉到战争、暴力以及瘟疫的绘画，我没有发现有哪幅壁画表现过死亡，或是描绘了葬礼的仪式；这让我不禁好奇他们在自然死亡这件事上为何表现得如此缄默。似乎他们被培养出了一种令他们欢呼雷动的错误信念，坚持认为自己是永生不朽的。”如同埃及人一般，他们也制作了自己的木乃伊，“而那些箱子则是由一种奇怪的金色木头制作的，前端镶着精美的玻璃，里面装着一些生物那已经干瘪的尸体。那些干瘪的尸体要比人类最为混乱的梦境更加怪诞。”

遗憾的是，即使有了如此之多的铺垫，洛夫克拉夫特也仅仅是在文末通过主角的惊鸿一瞥暗示了这个文明的现状，并未对其做进一步的描述，也没有详

细解释这个文明对待死亡的态度与他们的最终衰败是否有着某种联系。或者说，从这个种族甚至都没有一个称呼就可以看出，这个时候的洛夫克拉夫特还并没有正式讲述异族文明的打算。

腐化衰退的桃源

“虽然越来越强烈的厌倦感觉还没有逐渐毁灭这种永世的生命，但在这种煎熬面前，任何价值观与原则信条都只是幻影而已；除了某些近似风俗的传统外，他们从不寻求或指望其他什么东西。也正因为如此，所有人共同追寻享乐的举动才没有使得社会生活陷入瘫痪的境地——而这就是他们所渴望的一切。”

—— H.P.洛夫克拉夫特，《丘》

《丘》是洛夫克拉夫特第一次正式讲述异族文明的小说，虽然尚不如后两部那么大胆而富有想象力，但明显可以看到小说里的许多思想在后面的两部作品中得到了很好的继承与发展。

小说描述了一个名为“昆扬”（K'n-yan）的地下世界，“居住在昆扬的人非常非常的古老，他们来自宇宙中一个极为遥远的地方，但是那里的物理环境与地球却很相似。”这些昆扬人的进化程度和技术水平都极其发达，不仅能以类似于心灵感应的方式交流，还可以“通过调节整个身体系统，昆扬人能够按照自己的意愿保持一副年轻的身体并且永远地活下去；他们愿意让自己变老的唯一理由是他们喜欢那种生活在一个被萧条与平凡所统治着的世界里的感觉。当他们想要变得年轻时，他们又能够轻易地变回去。”此外这些昆扬人还能转换物质的状态将其虚化：“一个有学识的昆扬人能够通过适当的努力能够使自己在物质与非物质的状态之间来回转化——或者在更努力的情况下，借助一些更精妙的技术，他们也能对自己选定的目标完成相同的转变；把固体的物质简化成自由的粒子，然后重新整合起这些粒子却不对目标本身造成任何伤害。”除此之外，他们在智力与艺术方面的造诣也曾达到过非常高的水准。

但在发展到极致后，居住在撒托城（Tsath）的昆扬人开始对这种成就感到倦怠了，“机器技术占有主导地位的思想破坏了普通美学的生长空间，而随之一同引入的那种毫无生命可言的几何学观念毁坏了正常而健全的表达方式。”科学也是一样，“因为人们发现费尽心力去回忆它其中那令人发狂的细节与分支已经变得越来越没有意义了。大家认为放弃进行那些最深奥的思索，并且将哲学禁锢在约定俗成的形式下反而显得更加明智。”这个种族古老而漫长的阅历以及他们那令人惊诧的厌倦情绪使得决定着日常事务秩序的是习俗而非法律，而撒托也因此形成了像是享乐主义、甚至是无政府状态的政治体系。对于撒托的居民来说，“他们一天的主要事情就是游戏，醉酒，折磨奴隶，白日做梦，盛宴与情绪化的纵酒狂欢，宗教仪式，怪异的实验，艺术与哲学上的探讨，以及其他一些喜好。财富——主要是土地、奴隶、牲畜、撒托城中那些公共企业中的股份，带磁性的图鲁金属锭以及过去通用的货币——全都根据一种非常复杂的计算方法进行了分配，按照某种份额均等地分给了所有的自由人。他们不知道什么是贫穷，需要进行的劳动也只有一些行政管理类的日常任务——而昆扬人依靠一套复杂测试与筛选体系来决定谁应该去从事这些工作。”

谈到牲畜和奴隶，不得不提的就是盖艾-幽嘶（gyaa-yothn），这种巨大的白色动物是昆扬人的牲畜，“它们的背脊上长着黑色的皮毛，同时它们的前额中央还长着一只并没有完全成型的犄角。但更重要的是，这些生物那鼻梁扁平、嘴唇突出的脸孔明显与人类或类人猿有着某些亲缘关系。”这些畸形怪物的食物则是昆扬的主要肉类储备，“一群非常特殊的奴隶——这些奴隶在绝大多数方面都不能算是真正的


诡异的盖艾-幽嘶与伊莫-比合

人。”而昆扬人的奴隶群体中，还有更为恐怖的存在，伊莫-比合（Y'm-bhi），它们“是已经死亡了的生物，但却被昆扬人利用核能与意念的力量重新复苏成为一具机械来完成某些工作与生产”，不仅如此，这些肢体残缺不全的奴隶还被用于大竞技场里的娱乐项目。

从某种意义上来说，这确实是一个世外桃源。但是由于发展到极致所带来的倦怠，撒托的居民“试图寻找某些方法与那种挥之不去的厌倦感战斗，努力扫清那些内心的空虚感。他们所发明的那些用于宣泄情绪但却令人毛骨悚然的游戏开始成倍地增加，同时那些怪诞而又变态的娱乐活动亦在不断地增加。”他们是一个危险而又迷失了自我的民族，“道德体系的崩解与智力水平的衰退已经变得无处不在，并且这种情况在更深的层次里有着不断加速的不祥迹象。即使在他身处昆扬的这段时间里，衰败的迹象也在成倍地增加。理性主义越来越倒退，逐渐演变成了狂热而放纵的迷信和盲从，尤其集中表现在对带有磁性的图鲁金属顶礼膜拜上。一系列狂躁的憎恨与敌意逐步吞噬了宽容与忍让的美德。”

洛夫克拉夫特并未直接描述撒托乃至昆扬最后的命运，但文中已经明确无误地预言了这个文明的末日。而这个异族文明的社会形态与空想社会主义中所提到的乌托邦是如此的相似，不仅令人心生寒意地联想到如今技术飞速发展的人类社会，也使《丘》成了一篇颇具深意的实质上的反乌托邦小说。

毁灭自身的造物

“这些无定形的原生质能够模仿任何形状、任何器

官、任何动作——它们是一团聚集在一起、带有粘性的肿泡——它们是直径十五英尺、有着无限可塑性与延展性的强韧球体——它们是听令的奴隶，是城市的建造者——它们越来越阴郁、越来越聪明、越来越适宜水陆两栖的生活、越来越懂得如何模仿它们的主人。老天在上！究竟是怎样的疯狂让那些亵渎神明的远古者情愿驱使与雕刻这样的东西？”

—— H.P.洛夫克拉夫特，《疯狂山脉》

《疯狂山脉》是洛夫克拉夫特完成的第二长的小说，S.T.乔希称此文是洛夫克拉夫特所创作的、决定性的为克苏鲁神话“去神话化”的作品。洛夫克拉夫特在此文中第一次明确地提出了“它们是另一个时代，另一种生物体系中的人”的思想，并在其后的作品中反复出现。

早在真正的地球生命还只是一团可塑的多细胞原生质时，甚至早在真正的地球生命还未出现前，“远古者”（Old Ones）就已从群星之间降临到了地球，并在全球的各个大陆与海洋建立了一座座城市，并与其他同样来自群星之间的不可名状的存在战斗。显然，远古者的科学技术要远远超越今天的人类，“在海底，它们借用可以利用的物质，根据自己在很久以前就熟知的方法，首先创造出了地球生命——起先是把这些生物拿来当成食物，后来又有了其他的用途。在歼灭了各式各样从宇宙中侵入的敌人后，它们又进行了一些更加复杂和精细的实验。在其他的星球上，它们也进行过同样的实验，并且不仅制造出了生活必需的食物，而且还创造了某种原生质般的多细胞肉块——在某些类似催眠的作用下，这些肉块有能力将自己的组织临时塑造成各种各样的器官。因此这些肉块也就成了一批理想的奴隶，为它们的社会从事一些繁重的工作。”这些肉块就是噩梦般的修格斯（shoggoths）。

随着时间的流逝，远古者那从无机物中创造新生物的技术不知何故遗失了，而此时对修格斯的管理也成了问题，


噩梦般的修格斯

“过去远古者们一直都利用某种类似催眠的方法牢牢地控制着它们，令它们坚韧而又可塑的形体变成各种各样临时的肢体与器官；但到了这个时候，它们偶尔也能独立表现出自我塑形的能力，并开始模仿过去那些依照远古者的命令而塑造出来的形状。似乎，它们发展出了一个不太稳定的大脑，这颗大脑那独立、偶尔顽固倔强的自主性会模仿远古者的愿意，却不总是遵循它。”又过了无数个年头，修格斯变得倔强而危险，居住在海洋里的远古者不得不针对它们展开了一场真正的战争，以便镇压自己的造物。

岁月流逝，沧海桑田，原本就在与克苏鲁的眷族和米·戈（Mi-Go）的战斗中逐渐丧失领地的远古者渐渐不再修复各地因自然灾害而损坏的城市，而是开始缓慢地向最初的南极聚居地后撤。冰川期到来后，酷寒奴役了地球的绝大多数地方，并且再也没有离开不幸的地球两极，这可能直接或间接地导致了远古者的逐渐衰落。而此时新培育出的修格斯不仅身躯庞大，还表现出了非凡的智力，“到了这个时候，远古者们似乎更多地利用口头命令，而非过去那样利用像是


风雪中的远古者

催眠一样的技术，去分配修格斯的任务。”这之后，由于严寒进一步侵袭，“为了保证外部世界的工作能继续开展下去，远古者们不得不培育出了一类无定形的而且奇怪地具备抗寒能力的修格斯用于陆地生活。”

再之后呢？文中南极探险家发现的远古者尸体就是答案。“虽然它们被撕扯、碾压、扭曲、碎裂，但最致命的伤口无一不是由于完全斩断头部而造成的。每一具尸体那带有触肢的海星形头部全都被切除了；而当我们靠得更近些时，我们发现头部被取走的方式更像是被残忍地撕去，或是拔了下来，而非任何寻常形式的劈砍与切除。它们那刺鼻的暗绿色液体形成了一滩向四周逐渐蔓延的浓浆；但那刺鼻的气味大多已被后出现的那种更加奇怪的恶臭所掩盖，在这儿那种气味要比我们一路上经过的任何地方更加刺鼻，更加强烈。”


看着这张图，你是否感觉到理智点在飞速流逝了……

洛夫克拉夫特所生活的时代，正是科学理论大飞跃的时代，人类社会普遍存在的技术依赖心理在彼时更显得尤

为突出，以至于当时绝大多数科幻小说对于技术胜利、对于人类的智慧所具备的力量都抱着极高的自信。正因如此，他通过对人类无法想象的先进种族的描述所传达出来的思想，在当时的背景下才更加具有特别的意味。

跨越时空的逃亡

“显而易见，那必将到来的末日与这些远古之物最后一次成功地逃脱并侵入伟大种族的世界有着千丝万缕的联系，这令伟大种族们既绝望又恐惧。有朝一日，当这末日真正降临时，伟大种族将不得不将种群中千百万聪慧的精神再次送入时间之河，跨越数亿年的时间深渊，到达更安全的未来，并进入那些更奇怪的躯体中去。”

——H.P.洛夫克拉夫特，《超越时间之影》

《超越时间之影》是洛夫克拉夫特晚年比较有名且成功发表的长篇，同时也是比较特别的一篇——在文明三点五部曲中，唯有这一篇的文明免于了衰亡的命运。

来自“伊斯”（Yith）的“伟大种族”（Great Race）是地球上那些远古居民中最为伟大的种族，没有任何一个种族能够与它们相媲美，因为只有它们征服了时间本身，并因此被称为伟大种族。“据神话记载，伟大种族了解地球上所有已经知晓的和将会被知晓的知识。通过它们的精神所蕴含的强大力量，这些生物能让自己的思想跨越千百万年的时间鸿沟，投射到遥远的过去和未来，学习并掌握任何一个时代的一切知识。也正是因为它们这种伟大的力量，它们出现在了一切有关先知的传说中，当然也包括了人类的神话体系。”

不止如此，伟大种族还拥有精神投射的能力，“通过一些合适的装置的辅助，每个伟大种族的个体能够将自己的精神投射进时间之河，摸索着寻找存在于其中的模糊的超越凡人知觉的通道，直到它接近了它希望到达的时代。经过一些初步的试探后，它会占据一个那个时代中最容易发现的也是具代表性的最高级生命形式的身体。它会进入这个生物的大脑，并在其中建立起自己独特的脑波频率取代原有的那个精神，同时被取代的精神则被送回了伟大种族所属的那个时代，并且一直被迫停留在那个伟大种族的身体里直到反转的过程开始。”


奇形怪状的伟大种族

但即便是强悍如斯的种族，依然有自己畏惧的事物。“这些恐惧源自一个可怕的比伟大种族更古老的种族。这是一些类似水螅的完全怪异的存在。它们早在6亿年前就在宇宙中跨越了无法想象的距离来到这里，并且统治了地球和其他3颗太阳系内的行星。它们的身体只有一部分是我们所能理解的物质，而它们感知世界的方式也与我们所熟知的任何陆地生物都有着很大的不同。它们没有视力，所以它们的精神世界是一个怪异的非视觉的概念形式。”也正因为如此，伟大种族与它们进行的精神交换从来没有成功过。

在这些类似水螅的生物占领地球后，“它们建造了巨大的玄武岩城市，耸起无窗的高塔，同时开始残忍地猎食一切它们能够找到的生物。”随后，伟大种族的精神亦离开伊斯来到了地球，依靠自己制造的武器击败并征服了那些掠食者。然而随着亿万年时间的流逝，那些曾被赶回地下的水螅样的生物已变得为数众多，而且更加强大。“有一些模糊描述称它们是一种时隐时现的丑恶的软体生物。另一些片断的传言则声称它们能控制强大的风，并能用风进行战斗。一些关于奇异的哨音，以及巨大的5个脚趾的足印的传说似乎也与它们有关。”

藉由超越时间的精神投射能力，伟大种族通过与各个时间段的生物进行精神交换的方式预见到了这些远古之物侵入伟大种族世界的报复性行动，并决定当末日来临时，凡是拥有精神传输能力的个体都将会被送去未来以逃避这次灾难。“它们探索这个宇宙，寻找到能够使得它们继续生存下去的一个新世界、一个新种族，然后它们集体将它们的精神投射到那个最适宜它们居住和操纵的未来种族的身体中。”当那些精神与目标生物的肉体融合时，伟大种族便重新诞生了。“然而与此同时，无数这些生物原有的精神则被送往了那些伟大的精神们所在的世界，并在对自己奇异的新外形所产生的恐惧和折磨中等待毁灭的降临。在很久之后这些精神们也将会再次面临灭绝的威胁，而它们将再一次将它们中最优秀的成员送向遥远的未来，在那里有全新的身体正在等待着它们。”


更加怪异的飞天水螅

为生存而灭亡了无数种族的伟大种族有着近乎残忍的、却又难得可以被人类理解的理性。但通过它们的视角所看到的，依然是一个疯狂而险恶的宇宙，以至于这个对人类

而言神一般的种族也被迫不断进行集体迁移，不停地逃避着自己的末日。

而纵观这4部作品，除了最早的《无名之城》之外，洛夫克拉夫特在描述其他3个种族时都特意提到了它们所恐惧的事物：《丘》里的昆扬人在深入地下探险时，遇到了不定形的、可以临时变幻出形形色色模样的粘性软泥，令他们恐惧地逃了出来并彻底封死了进入恐怖深渊的通道；《疯狂山脉》里的远古者恐惧着地球上的最高峰，一旦提及它就表现得踌躇犹豫，甚至是嫌恶惶恐；而《超越时间之影》的伟大种族同样害怕着曾被自己征服，后却又愈发强大可怖的飞天水螅。这种近乎极端的对比手法，正体现了洛夫克拉夫特的思想：“不仅人类的法则、利益和情感在这浩瀚的宇宙中毫无意义可言；任何智性生物的法则、利益和情感在这个漫无目的、盲目痴愚的宇宙中都毫无意义可言。”

时至如今，洛夫克拉夫特已辞世七十余年了。而当仰望夜空时，我们却依然能深切地意识到自己仍未能摆脱洛夫克拉夫特的梦魇。人类就像是在未知的黑暗里秉烛夜行，科学与智性的光辉也许为我们照亮了四周，但不论这光辉抵达何处，都只会发现前面等待着它的是更深的未知与黑暗。从这个意义上来说，拥有超前意识与想象力的洛夫卡拉夫特是不朽的。

死灵之书

“愿他们诅咒那些唤醒海中巨兽，为此日带来灾祸者。”

——约伯记 3:8

前已有言，洛夫克拉夫特作品的一大特色就是“贴近现实”，甚至于“和现实交错重叠”。这种写作方式的好处在于可以使读者因似曾相识的熟悉感而比较轻松地产生身临其境的感受，但也由此使得不少群众对某些文学虚构的产物信以为真。洛夫克拉夫特笔下众多充满恐怖魔力的奇异书籍中最富盛名的《死灵之书》（Necronomicon）即是一例，其真实性达到了一个无与伦比的高度。相信克苏鲁真的存在的人并不多，但却有很多人以为这本书是确实存在的，甚至还在研究神秘学的文章中一本正经地引用。但事实上，《死灵之书》，或者至少说，洛夫克拉夫特著作中的《死灵之书》，的确是他本人虚构出来的产物，只是由于描写得过于逼真而令人产生了误解。下文将从洛夫克拉夫特的小说与信件中摘抄相关资料以供佐证。

洛夫克拉夫特笔下提及《死灵之书》的故事

（编译自Donovan K. Loucks创建的The H.P. Lovecraft Archive网站页面）

早在向读者介绍《死灵之书》之前，洛夫克拉夫特就已于《无名之城》中提到了它的作者阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德（Abdul Alhazred）和“令人费解的叠句”：

“那永恒长眠的并非亡者，

在诡秘的万古中即便死亡本身亦会消逝。”

而刊于《诡丽幻谭》1924年2月号的《猎犬》（The Hound，1922年9月）则首次正式提及了《死灵之书》：

“在看到这个护符的那一瞬间，我们就意识到我们必须占有它；这个宝物本身注定会成为我们从这个历史悠久的墓穴中所攫取到的唯一赃物。即使它有着我们所不熟悉的轮廓和来历，我们还是渴望得到它，但我们越是仔细观察它，就发现它对我们而言并非完全陌生。对于神志清醒、理智健全的读者而言，此物对他们所熟知的每一样文学艺术种类来说都属异类，但我们意识到，它与疯狂的阿拉伯人阿卜杜·阿尔哈兹莱德所著的那本被封禁的《死灵之书》有着微妙的联系；护符上那个可怖的鬼魂图案象征着中亚地区，位于人迹罕至的冷原上，有着食尸习俗的邪教。一切都与我们所获知的由阿卜杜——这位古阿拉伯魔鬼学者所描述的邪恶特征相符，他所记录下的特征全部源自那些困扰并折磨死者的灵魂所引发的超自然现象。”

“这个翡翠护符现在被安置在我们的博物馆中的一个适当的位置，我们时常会在它的展位前点起熏香蜡烛。我们曾在阿尔哈兹莱德的《死灵之书》中读到过关于这个护符，以及护符上图案所象征的食尸者的鬼魂的很多内容；并且因我们所读过的那些内容而感到心烦意乱。”

或许是为了激起《诡丽幻谭》读者对这些片段的兴趣，洛夫克拉夫特在《节庆》（The Festival，1923年）一文中有意将《死灵之书》与其他几本确有其物的神秘学书籍相提并论：

“指了指椅子、桌子和一堆书后，这位老人就离开了房间；当我坐下并开始阅读的时候，才注意到这些书籍都已经发霉，显得陈旧不堪，这些书包括老莫瑞斯特所书写的那本疯狂的《科学的奇迹》，1681年出版的那本由约瑟夫·格兰维尔书写的、可怖的《撒都该之败》，以及由瑞明齐斯撰写、于1595年在法国里昂出版的那本令人惊骇的《魔鬼研究》；还有最糟糕的，‘不可提及之物’，疯狂的阿拉伯人阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德所著《死灵之书》禁书的拉丁文译本，我从未见过这本书，但我听过关于它的很多恐怖传言。”

作为金斯波特（Kingsport）地下仪式中的一部分，《死灵之书》在《节庆》文末再次被大段引用：

“最深处的洞穴群……那并不是凭双眼能够理解的；那里的怪诞风景是如此恐怖诡异。在受诅咒的土地之上，僵死的意识寄于新鲜、古怪的躯壳之中，无头的躯体承载着邪恶的意念。伊波恩·夏克保尔曾睿智地说过，没有埋葬巫师的坟墓乃是值得庆幸的，每到夜晚巫师便化为灰烬的镇子乃是值得庆幸的。因为埋葬他的泥土中并没有古老传言中会招来恶魔的灵魂，只有蛆虫啃噬的残渣；而直至那腐化疯狂的生



坊间流传的“《死灵之书》封面”版本之一

命源泉耗尽为止，也只有地蜡中愚钝的食腐者会来骚扰它，这些畸形膨胀的生物将会给它带来最终的瘟疫。在那些需要足够大地气孔的地方，巨大的洞穴正秘密挖掘着，那些原本注定爬行之物终将学会直立步行。”

洛夫特拉夫特曾在《后裔》（The Descendant，1926年）一文中提到了几次《死灵之书》，但这部分文本（标题并非洛夫克拉夫特所起）直到1938年才在《落叶》（Leaves）第二期上刊登。之后的《克苏鲁的呼唤》（1926年夏）也只是简略地提了一下。甚至在充满神秘氛围的《查尔斯·德克斯特·沃德案》（The Case of Charles Dexter Ward，1927年1月至3月1日）里，洛夫克拉夫特也并未依托《死灵之书》，而是代之以若干传统的神秘学著作。

这之后洛夫克拉夫特再次使用了他的造物，但这次有两点与众不同之处。首先，他是在为阿道夫·德·卡斯特罗（Adolphe de Castro，最常委托洛夫克拉夫特校订的客户之一）校订《最后测试》（The Last Test，1927年）一文时引用的《死灵之书》；其次，他为这本书创造了一个阿拉伯书名，虽然这么做只是为了将它与其阿拉伯作者联系起来：

“你要当心——有些力量在对抗你的力量！我去中国的旅途并非徒劳无功，阿尔哈兹莱德的《阿吉夫》（Azif）中还有我们在亚特兰蒂斯时所不知道的东西！”

其后洛夫克拉夫特再也没使用过这个阿拉伯书名——除了信件和虚构的《<死灵之书>的历史》（History of the Necronomicon，1927年）之外，且后者在洛夫克拉夫特生前并未付印。《<死灵之书>的历史》只是简短地作讲述了《死灵之书》的起源，以及它是如何从原本的阿拉伯语翻译成希腊语、拉丁语、并最终被翻译成英语的。关于《死灵之书》最大的信息量来源还是《敦威治恐怖事件》（The Dunwich Horror，1928年夏），下面这段文字尤为显著：

“……世人既非这世上最古老的主宰，也非最后一任主人，亦非与大部分普通生命与物质独行于世。旧日支配者昔在，旧日支配者今在，旧日支配者亦将永在。彼等非存于吾等熟知之空间，彼等乃存于诸空间之间。彼等无声行过、彼等行于世界初原、彼等行于异元之外而吾等不见彼等之影踪。惟有犹格·索托斯知晓大门所在。因为犹格·索托斯即是门，犹格·索托斯即是门匙，即是看门人。过去在他，现在在他，未来亦在他，因为万物皆在犹格·索托斯。他知晓旧日支配者曾于何处突破；他亦知晓旧日支配者将于何处再次突破。他知晓这世上的哪些土地曾饱受彼之蹂躏；其也知晓哪些土地仍旧承载彼之践踏；他亦知晓为何当彼践踏受难之土时，却无人得以眼见彼之容貌。透过彼之气味，世人偶尔可知彼等近了。而却无人得知彼等之貌。吾等可知彼等之人类子孙之貌，而彼之子孙亦有诸多不同之貌。彼等漫步而过，却无人得见。彼等玷污腐坏那些在彼之时节里，某些词句曾被述说、某些仪式曾被呼嚎过的荒凉土地。惟风喋喋不休转述彼之声音；惟土地喃喃低语传达彼之意识。彼等令森林屈服，令城市毁碎成为粉齑，然而却未能有哪座森林、哪座城市得以目睹彼之暴行。冰冷荒原之上，卡达斯知晓彼等，而谁人知晓卡达斯呢？南方冰雪荒漠与沉没入大洋的小岛上竖立着巨石刻有彼之印记，而又有谁人得意眼见那些冰封的城市，眼见那些由海藻和藤壶妆点的密封高塔呢？伟大的克苏鲁亦是彼之兄弟，然竟连其亦只可模糊感知彼等之所在。耶！莎布·尼古拉丝！透过那污秽，汝等可知彼等尚存。彼之手已在汝之咽喉，而汝等却仍不见彼之影踪。彼等之居所竟在汝所视之门槛。犹格·索托斯即是门之匙，凭借此门无数空间在此汇聚。世人统治着彼等曾统治之世界，而在不久将来，彼等亦将统治世人所统治之世界。春夏过后就是秋冬，秋冬过后亦是春夏。彼等耐心等候，因为彼等终将会再度统治这片支配之地……”

洛夫克拉夫特参与校订的另一篇作品《美杜莎的发梢》（Medusa′s Coil，1930年5月）中只提到了一次《死灵之书》，在他的下一篇故事《暗夜呢喃》（The Whisperer in Darkness，1930年2月24日至9月26日）中，则至少提到了5次《死灵之书》，但这些都只不过是一带而过。之后，洛夫克拉夫特似乎决定稍微多引用一下《死灵之书》，而不仅仅是把它当做纯粹的装饰，于是在他那偏科幻多于偏惊悚的《疯狂山脉》（At the Mountains of Madness，1931年2月至3月22日）里，提及该书的次数几乎有一打之多：

“眼前景色里的某些东西让我想起了尼古拉斯·罗列赫所画下的那些奇怪而令人不安的亚洲风景，甚至让我想起了那些更加怪异和令人不安的关于传说中的冷原的描述。这些描述就出现在阿拉伯疯子阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德所写就的那本令人恐惧的《死灵之书》里。而不久之后，我便深感后悔，永远不该在学校的图书管里阅读那本可怕的书籍。”

“德尔和帕波第曾阅读过《死灵之书》也看到克拉克·阿什顿·史密斯根据《死灵之书》所画下的那噩梦般的图案。当我提到远古之物时，他们肯定会知道。神话中声称它们出于一个玩笑、或是错误而创造出了所有的地球生物。”

“这些带有粘性的肉块无疑就是阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德在他那可怖的《死灵之书》里胆怯提及的‘修格斯’，但即使这个阿拉伯疯子也不曾暗示它们曾存在于地球之上，除非是出现某些人在大量嚼食含生物碱的药草后产生的疯狂梦境里。”

虽然在这个故事里洛夫克拉夫特并没有花太多的笔墨去描述《死灵之书》，但这种将神秘知识与科学证据相结合的做法还是非常奏效的。之后的《魔女屋中之梦》（The Dreams in the Witch House，1932年1月至2月28日）里也使用了类似的技巧，将神秘学元素与爱因斯坦物理学糅杂在了一起：

“也许吉尔曼不该研究得那么专注。不论是非欧几里德微积分还是量子物理学都够耗费脑力的了，倘若还有人妄图将它们与民间传说，以及追溯那些歌特式故事与壁炉边疯狂传闻背后的奇异背景；追溯那些背景所狰狞暗示着的多维实在的工作搅和在一起，那么他将绝对期盼不到一丝精神上的松弛。

吉尔曼以前生活在黑弗吉尼亚，但直到他进入阿卡姆的密斯卡托尼克大学后，他才开始有意识地将那些关于古

老魔法的荒诞传说与自己所学习的数学理论联系起来——某些东西弥漫在这个古老小城空气里，悄悄地催生了他的想象力。

密斯卡托尼克大学的教授们曾一再敦促他放松一点，并且自发地减少了他在几个研究方向上的课程。甚至，他们禁止他再去查阅那些记述着禁断秘密的可疑古书——一直以来这些书都被牢牢地锁着，而打开它们的钥匙则放在大学图书馆的一个贵重物品保管库里。

然而这一切终究来得太晚了，阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德所著的令人恐惧的《死灵之书》，残缺不全的《伊波恩之书》以及冯·云兹特那被查禁的《无名祭祀书》已经为吉尔曼揭示了某些可怖的暗示。而吉尔曼更将这些暗示与他的那些描述空间性质以及已知与未知维度间联系的抽象数学公式系在了一起。”

就这样，洛夫克拉夫特成功地塑造了《死灵之书》这一形象，而不必再依靠冗长的描述或海量的引用来加强其存在感。这之后他只在7篇作品中简短地提及过该书，分别是《博物馆里的恐怖》（The Horror in the Museum，1932年10月）、《穿越银匙之门》（Through the Gates of the Silver Key，1932年10月至1933年4月）、《超越万古》（Out of the Aeons，1933年）、《门前之物》（The Thing on the Doorstep，1933年8月21日至24日）、《超越时间之影》（The Shadow out of Time，1934年11月至1935年3月）、《阿伦佐·泰坡尔的日记》（The Diary of Alonzo Typer，1935年10月）和《黑暗魔魇》（The Haunter of the Dark，1935年11月）。藉由这些片段，洛夫克拉夫特成功地将《死灵之书》植根于读者的内心，对这本邪恶之书原型的想象与猜测从此便根深蒂固地留在了充满好奇心的人们心中。



坊间流传的“《死灵之书》封面”版本之二

洛夫克拉夫特笔下提及《死灵之书》的信件

（编译自Donovan K. Loucks创建的The H.P. Lovecraft Archive网站页面）

洛夫克拉夫特对于《死灵之书》真实性和其现实原型等问题的态度可以从他的他的相关信件中找到答案。

致埃德温·贝尔德（Edwin Baird，1924年2月3日）：

“我过去一度热衷于收集东方陶器与艺术品，宣称自己是个虔诚的伊斯兰教徒，还起了个假名‘阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德’——我在许多故事中都以它来作为虚构的《死灵之书》的作者名，你认得出来的。”

致罗伯特·E·霍华德（Robert E. Howard，1930年8月14日）：

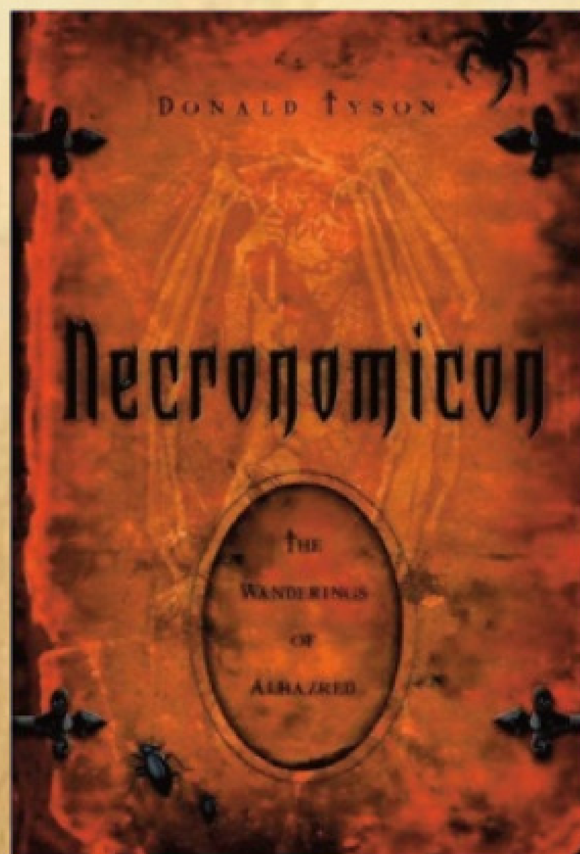
“至于对克苏鲁、犹格·索托斯、拉莱耶（R′lyeh）、奈亚拉托提普、（Nug）、（Yeb）和莎布·尼古拉丝等神话体系的严肃引用——让我解释一下，它们的确全都是我自造的产物，就像邓萨尼爵士（Lord Dunsany）的《毗阡拏》（Pegana）中那个数目繁多且变化万千的万神殿一样。它出现在德·卡斯特罗博士作品中的原因是他是我的校订客户——纯粹出于娱乐心态，我在他的故事中插入了若干自己的片段。如果我的其他客户也在《诡丽幻谭》上发表自己的作品的话，你很可能就会看到对诸如阿撒托斯、克苏鲁或其他旧日支配者的广泛崇拜！阿拉伯狂人阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德的《死灵之书》的情况与其类同，写下它们是为了营造某种客观真实性的感觉。阿卜杜尔是我喜爱的众多虚构人物之一——事实上我五岁迷恋安德鲁·朗格（Andrew Lang）版《一千零一夜》的那会儿就在用这个名字称呼自己。数年前我起草了一份大纲，在这份虚构的设想中阿卜杜尔是个饱学之士，那恶毒且不可言说的著作《阿尔·阿吉夫》（Al Azif）则于他死后被辗转翻译并出版……我将会在以后再度提及这黑暗、受诅之物时参考这份大纲。朗（Long）已经在他的某些作品中暗示了《死灵之书》的存在——事实上，我认为这种通过广泛引用的方式来为人造神话营造真实氛围的手法是种相当不错的娱乐。不过，我还是应该先写信给奥·尼尔（O′Neail）先生向他解释清楚这个意思，以免他误认为自己的神话学识中存在着巨大的盲点！”

致罗伯特·E·霍华德（Robert E. Howard，1930年10月4日）：

“……我5岁时读了《一千零一夜》。那个时候我的打扮经常是这样的：带着一顶穆斯林头巾，用木炭在脸上画出胡须，还给自己造了个姓名（至于我从哪儿找到这个名字的，大概只有安拉知道了！）阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德——之后我把它从记忆中翻了出来，并将其用作虚构的《死灵之书》作者！”

致罗伯特·E·霍华德（Robert E. Howard，1932年5月7日）：

“至于《死灵之书》的编纂一事——我希望自己有精力和能力去完成它！考虑到我以前用了太多的段落与线索来描写它，这恐怕会是一件非常庞大的工作！不过，或许我可以发布个删节版的《死灵之书》——包含那些经过慎重考虑的、至少可以让人类比



坊间流传的“《死灵之书》封面”版本之三

较安全地熟读的部分！既然冯·云兹特（von Junzt）的《黑色之书》（Black Book）和贾斯廷·杰弗里（Justin Geoffrey）的诗集都已在市面上出售，我当然应该考虑一下如何让老阿卜杜尔保持不朽！”

致罗伯特·布洛克（Robert Bloch，1933年5月9日）：

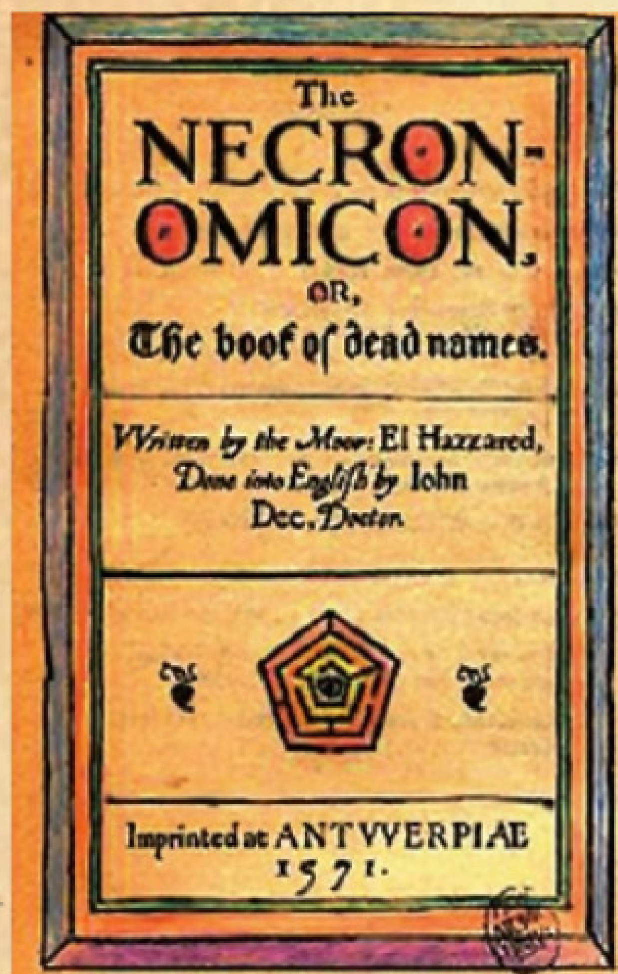
“顺带一提——‘阿拉伯狂人阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德的死灵之书’是不存在的。这本令人毛骨悚然的禁书只是我想象的产物，《诡丽幻谭》创作团队（W.T. group）的其他人也曾将它当作背景典故使用。”

致罗伯特·布洛克（Robert Bloch，1933年7月上半月）：

“至于《死灵之书》，由于本月过多地使用了这个典故，弄得我不停地收到对于阿尔哈兹莱德、伊波恩（Eibon）和冯·云兹特著作真实性的疑问，还有如何入手的咨询。对此，我每次回应时都真诚地供认了它们其实是虚构的产物。”

致玛格丽特·西尔维斯特小姐（Miss Margaret Sylvester，1934年1月13日）：

“关于《死灵之书》——我必须承认那荒谬怪异且令人憎恶的书卷只不过是我虚构的想象之物！创造恐怖书籍是诡异事物爱好者之间的一种消遣……《诡丽幻谭》的主要贡献者都在从事这项值得赞扬（或者说鄙视）的活动。而其他作者也在创作中彼此相互引用臆想的恶魔与虚构的书籍——比如说克拉克·阿什顿·史密斯（Clark Ashton Smith）就常常引用我的《死灵之书》，就像我引用他的《伊波恩之书》一样，诸如此类。这种资源上的集中会构造起一个相当令人信服的黑暗神话、传说及书志的综合背景——而我们之中并没有人产生过哪怕是一丁点儿的误导读者的想法。”


The NECRONOMICON. OR, The book of dead names. Written by the Moor: El Hazzared, Done into English by John Dee, Doctor. Imprinted at ANTVVERPIAE 1571.

坊间流传的“《死灵之书》封面”版本之四

致罗伯特·H.巴洛（Robert H. Barlow，1934年8月14日）：

“又及：刚才又来了两个和《死灵之书》真实性有关的问题！”

致威廉·弗雷德里克·安格尔（William Frederick Anger，1934年8月14日）：

“关于阿拉伯狂人阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德的那本《死灵之书》，我必须承认无论是这邪恶的书卷还是其受诅咒的作者，都不过是我虚构的产物——就和阿撒托斯、犹格·索托斯、奈亚拉托提普、莎布·尼古拉丝等这类恶毒的存在一样。撒托古亚（Tsathoggua）与《伊波恩之书》是克拉克·阿什顿·史密斯的造物，弗瑞德里希·冯·云兹特（Friedrich von Junzt）和他的那怪异的《无名祭祀书》（Unaussprechlichen Kulten）则源自罗伯特·E·霍华德（Robert E. Howard）那充满灵感的大脑。作为将各民俗传说综合起来创造令人信服的体系这个娱乐活动的一部分，我们经常在彼此的作品中利用他人创造的恶魔——这就是为什么史密斯会描写我的犹格·索托斯，而我会使用他的撒托古亚。此外，在为客户校订或代笔时我偶尔也会插入一两个自己故事中的恶魔。由此，我们的黑暗万神殿得到了广泛的宣传，并树立起了一种无法从别处证实的伪造权威性。然而我们从未试图将其塑造成一个真实的骗局，一直都在谨慎地向追究者者们解释其百分之百的虚构性。为了避免引用中的歧义，我还为《死灵之书》草拟了一份‘历史大纲’……所有这些使得它具备了凭空出现的真实性。”

致威利斯·康诺弗（Willis Conover，1936年7月29日）：

“关于那本‘恐怖的禁书’——我不得不说它们大多数都纯粹是虚构的产物。从未存在过什么阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德或《死灵之书》，因为这些名字是我自己创造出来的。罗伯特·布洛克设计了路德维希·蒲林（Ludvig Prinn）与他的《蠕虫的秘密》（De Vermis Mysteriis），而《伊波恩之书》是克拉克·阿什顿·史密斯的造物。至于弗瑞德里希·冯·云兹特和他那本《无名祭祀书》，则要由罗伯特·E·霍华德负责……

至于那些认真编写的黑暗、神秘、超自然方面的书籍——它们事实上并没有多么了不起。这就是为什么创造诸如《死灵之书》与《伊波恩之书》之类的神秘作品是种很有意思的消遣。”

致哈利·O·费舍尔（Harry O. Fischer，1937年2月底）：

“自从5岁时读了《一千零一夜》后，我特别想要成为一名阿拉伯人，于是就模仿几个成年人（我记不起来都有谁了）的姓名设计了‘阿卜杜尔·阿尔哈兹莱德’这个名字。过了几年，我觉得如果用它来做禁书作者名的话那肯定会很有趣。这本禁书的名字就是《死灵之书》……它的灵感源自我的某次梦境。”

看起来，虽然洛夫克拉夫特可能希望他的读者至少暂时收起对《死灵之书》的质疑，但他还是一直在撰写关于此书的小说。

然而，尽管已有如此之多的证据，依然有人坚持认为《死灵之书》确实真正存在。这么做的人要么只不过是用这种方式来哗众取宠，要么就是确实相信《死灵之书》赋予了他们力量——就算让他们承认那些所谓的“真本”只不过是些恶作剧的产物也不能动摇这种信念。和后一种人争论是毫无意义的，因为他们相信“力量”来自于信仰，认定对这些伪造书籍的信仰令他们拥有了力量。除此之外，还有一种理论相信洛夫克拉夫特笔下的《死灵之书》正是诸多神秘书籍的原型，持此观念者认为洛夫克拉夫特经常提及的那些古怪梦境正说明了他与“高层次意识”存在着某种“交流”，并依此创作出了自己笔下的各类造物。

说实话，除开存心欺骗与恶作剧的成分，这些说法还真无法轻易辩驳，因为它们是无法证伪的，就如同它们也无法被证实一样。但这种真假交错、虚实相映的特色，其实也正是克苏鲁神话的魅力之一。这种梦幻与现实界限的模糊不仅使得洛夫克拉夫特创造的世界有着无与伦比的真实性，也为后世作家与爱好者提供了众多的谈资与灵感。

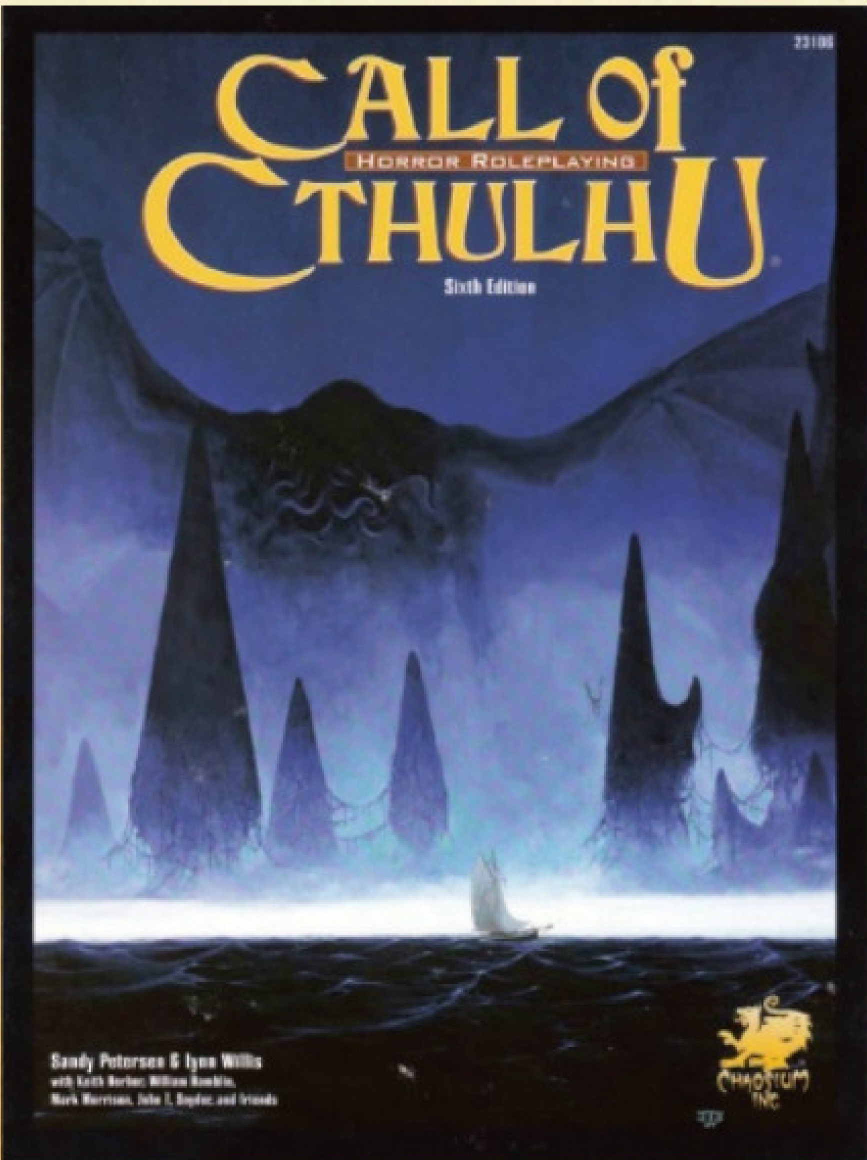
桌面角色扮演游戏

“……玩家角色是典型的心智正常的人，但在游戏进行的过程中，他们将面对根本不可能属于这个世界的、无比恐怖的知识和存在，并在精神和肉体上理解它们那令人颤栗的真意。这些经验必会对他们的正常世界观造成动摇和破坏。”

——《克苏鲁的呼唤》（角色扮演游戏，规则书第六版）

前已有言，克苏鲁神话是一个自由开放的集体创作系统，众多拥趸孜孜不倦的创作为这个体系注入了源源不断的活力。而除了文学之外，就数桌面角色扮演游戏对其影响最大了——其作为一个扮演游戏的天生属性决定了其必然会尝试构造出逻辑相对自洽的系统，以便为玩家准备一个自由发挥的舞台。克苏鲁神话中由于文学作品的特性而四散分布的各类零碎资料，像是神祗、异族生物、宗教文化、甚至是巫术与禁书之类，基本上都由角色扮演游戏为方便玩家查询而以“神话背景”、“怪物图鉴”、“异界技术”、“书籍列表”等形式进行了系统性的归纳整理。

以克苏鲁神话为基础的众多角色扮演游戏中最为出名的，当属与洛夫克拉夫特那篇小说同名的《克苏鲁的呼唤》（Call of Cthulhu）。这部由混沌元素（Chaosium）发行的、迄今为止已出到第六版的规则书影响力之大，从其对“理智值”（Sanity，缩写SAN）的设定导致如今“看到邪神就会发疯”的认识观念广为流传即可见一斑——事实上洛夫克拉夫特及其同时代作家等人的作品中并未明确表示过这点。在洛夫克拉夫特神话中，所谓“发疯”通常并不是指精神错乱，而是指因过多接触禁忌知识加深了个人对宇宙真相的认识，但对于其他人来说这些真相却是荒诞不经的——所以当有人坚持某些世人觉得与常识相抵触的东西时，那么在世人的眼里他就是个疯子。



《克苏鲁的呼唤》封面

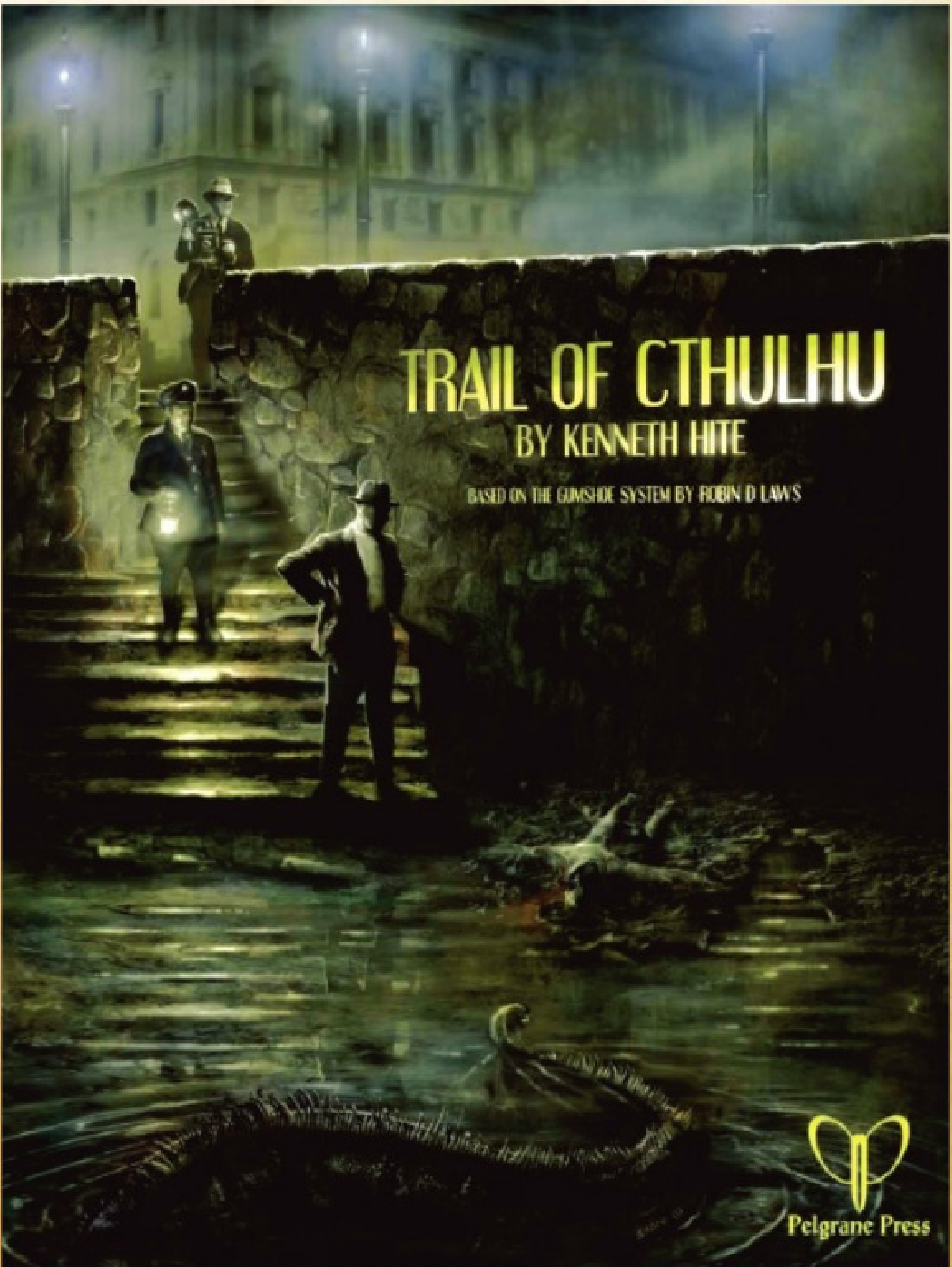
至于《克苏鲁的呼唤》本身，在背景方面的设定其实相当正统，基本上和克苏鲁神话、甚至是洛夫克拉夫特神话的氛围都没有太大的差异，再加之其相关资料网上亦多有流传，故此处不再赘述，而改为介绍两个更加具备自身特色的桌面角色扮演游戏：《克苏鲁之踪》（Trail of Cthulhu）和《克苏鲁大科技》（CthulhuTech）。需要注意的是，这其中《克苏鲁的呼唤》与《克苏鲁之踪》两套规则的名称均分别源自同名小说。本文约定若不加以注明，则在此章节中提及这两个名称时，所指均为游戏规则设定，阅读时请注意区分。

克苏鲁之踪

（编译自Megan Robertson的评测）

《克苏鲁之踪》（Trail of Cthulhu，简称ToC）是肯尼斯·海特（Kenneth Hite）设计的以调查为主的角色扮演游戏，它使用了罗宾·罗斯（Robin Laws）开发的GUMSHOE系统，由混沌元素（Chaosium）授权Pelgrane出版社（Pelgrane Press）发行。《克苏鲁之踪》的名字源自奥古斯特·德雷斯的同名小说，是个以《克苏鲁的呼唤》为基础的又一套克苏鲁神话游戏。

该规则设定的背景基调并没有什么独特的新意：远古的疯狂诸神是确实存在的，人类必须不惜任何生命与理智的代价阻止它们侵袭地球。那么问题的关键在于，既然已经有了《克苏鲁的呼唤》，为什么还要再搞这么一套规则呢？答案就在于《克苏鲁之踪》是为那些想要专注于推理过程、而不是纠结于



《克苏鲁之踪》封面

线索入手方法的玩家设计的，其目的是为基于调查和探索的游戏提供运作资源，便于读者创作各种线索推理风格的模组。游戏还提供了两种不同的游戏风格——逐渐揭示恐怖事物，并最终以疯狂收尾的纯粹的推理风格；以及凭借良好的体能素质与邪恶展开实际斗争，但却不太关心角色幸存几率的踢门风格。最好的游戏通常两者兼而有之——就如洛夫克拉夫特的著作那样——但作为规则内的可选项，两种风格仍有显著区别，以便玩家在必要时依据自己的喜好选择。

角色创建部分无非就是生活背景、技能特长、知识领域、信誉名望等元素的结合，如何选择应以玩家希望自己的角色在游戏中“能做什么”为准，特别是职业这个变数很大的部分，规则书中还给出了相关设计与调整的建议，以备预设职业无法满足玩家的需求。完成角色设计后就是为角色安排动机了。规则书中提供了一系列主要用来进行角色扮演、而不是增加滥强度的“驱动因素”，毕竟促使人物去插手调查本不应存在事物的初衷是个相当重要的合理性问题，一定程度上决定了游戏背景的可信度。这一切都完成之后，就可以通过购点系统为角色分配学术知识、人际关系、技术能力（统称调查型属性）以及健康、理智值和坚定度（统称通用型属性）等属性了，对此书中列出了大量相关细节与评论，为玩家做出明智选择提供了保障。

值得注意的是，由于那个时代的局限，洛夫克拉夫特的作品中或多或少地透露着对女性的某种歧视心理，对此这套规则特别列出了一条相当有趣保证性别平衡的游戏内解释：虽然可能还是会受到其他人的区别对待，但20世纪30年代的性别歧视（至少从女性能力的角度来说）并不如一般人想象的那么明显——毕竟如果玩家能与纽约周遭四处蠕动的触手怪相处愉快的话，女性巡警的存在（当时的纽约警察局里确实还真有那么几位）又有什么可值得奇怪的？

作为一个专精于调查的规则系统，GUMSHOE简化了获取线索的手段，角色只需访问特定地点、与NPC交谈、阅读书籍获取必要的信息，并将它们拼接在一起找出事情原委，然后再针对确实存在的挑战制订行动方针即可。只要找到了正确的地点且具备相应的属性，便可获得线索——即使在属性上投了远超过需求的点数，也只能获得一些额外的细节而已。但调查型属性也不是万能的，并非每次都能得到确定的结果，这种情况下对更加适用的通用型属性进行具有合理失败可能的检定就是必需的了。不过一般来说，通常在角色尝试极为困难的任务、或是进行“成败在此一举”的生死骰时，才会需要做这种检定，因此在游戏走向完全依赖于玩家能否完成某事的时候贸然使用这种检定是不太恰当的。至少也要提出备选项，以避免剧情转折过于突兀生硬——比如，失败只是表示角色在任务过程中受了伤，没能圆满地完成任务而已。总之关键是绝不要进行诸如失败即死和导致游戏失控之类的掷骰检定。

书中也列举了需要进行对抗检定的时机，像是打扑克牌、进行学术辩论、在巡警眼皮下隐蔽行踪，以及对话过场后的真刀真枪的实战，等等。不过与单纯的数学和掷骰游戏比起来，叙事描述才是王道，探究神秘事物这个游戏的终极目标必须时刻铭记于心。接下来是理智值与坚定度，这两者对所有人而言都是最重要的，毕竟真正受到威胁的是角色的心灵而不是身体。它们都与心理健康程度相关，坚定保证了角色目睹疯狂事物时可以迅速从惊慌失措的状态中恢复过来，理智则度量了角色对此类事物的抵御能力——虽然在面对恐怖的神话真相时它甚至会完全失效。这些属性构成了人



TRAIL OF CTHULHU

The Investigator

somewhere, or a scientist disgraced for claiming that ultraviolet light contained monsters, might begin with a Credit Rating of 2 or even 1, depending on how cut off he is from his professional colleagues.

Usually, each rating point costs one build point, except for Occupational abilities, Fleeing, and Credit Rating.

Running away is easier than doing anything else strenuous; it's what humans are evolved for, after all. It's also very genre appropriate, so we reward it thusly: If your Fleeing rating is more than twice your final Athletics rating, you can buy rating points in Fleeing at a reduced rate, getting 2 rating points for each build point spent. (If you suspect you want to utilize this rule, decide on your final Athletics rating first. This makes things much easier.) Hence, if your Athletics rating is 0, all your Fleeing is half-price.

Building an Investigator Party

It's a good idea, both for mechanical and narrative reasons, to make sure your Investigator party covers as many ability bases as possible. Ideally, one Investigator will have any needed skill, and everyone has something cool that they do better than the rest of the group. When creating Investigators, go down the ability list and make sure you've got a good spread of talents, and that every Investigator has a potential starring role at some point in the story.

Trading Points

One *optional rule* to knit together such a party allows players to swap points among themselves. If using this rule, a player may trade 1 Investigative *build point* (not rating point) for 3 General *build points* (not rating points) from another player. (Or, obviously, vice versa.) Thus, the consumptive academic can give 6 General ability points to the brutal Outfit enforcer (for Weapons and Explosives, say), and get 2 Investigative ability points from that worthy's pool (for, oh, Astronomy). Both players get to increase their Investigators' "spotlight" abilities and the party becomes more stereotypical. Which is to say, narratively better.

25

《克苏鲁之踪》内页

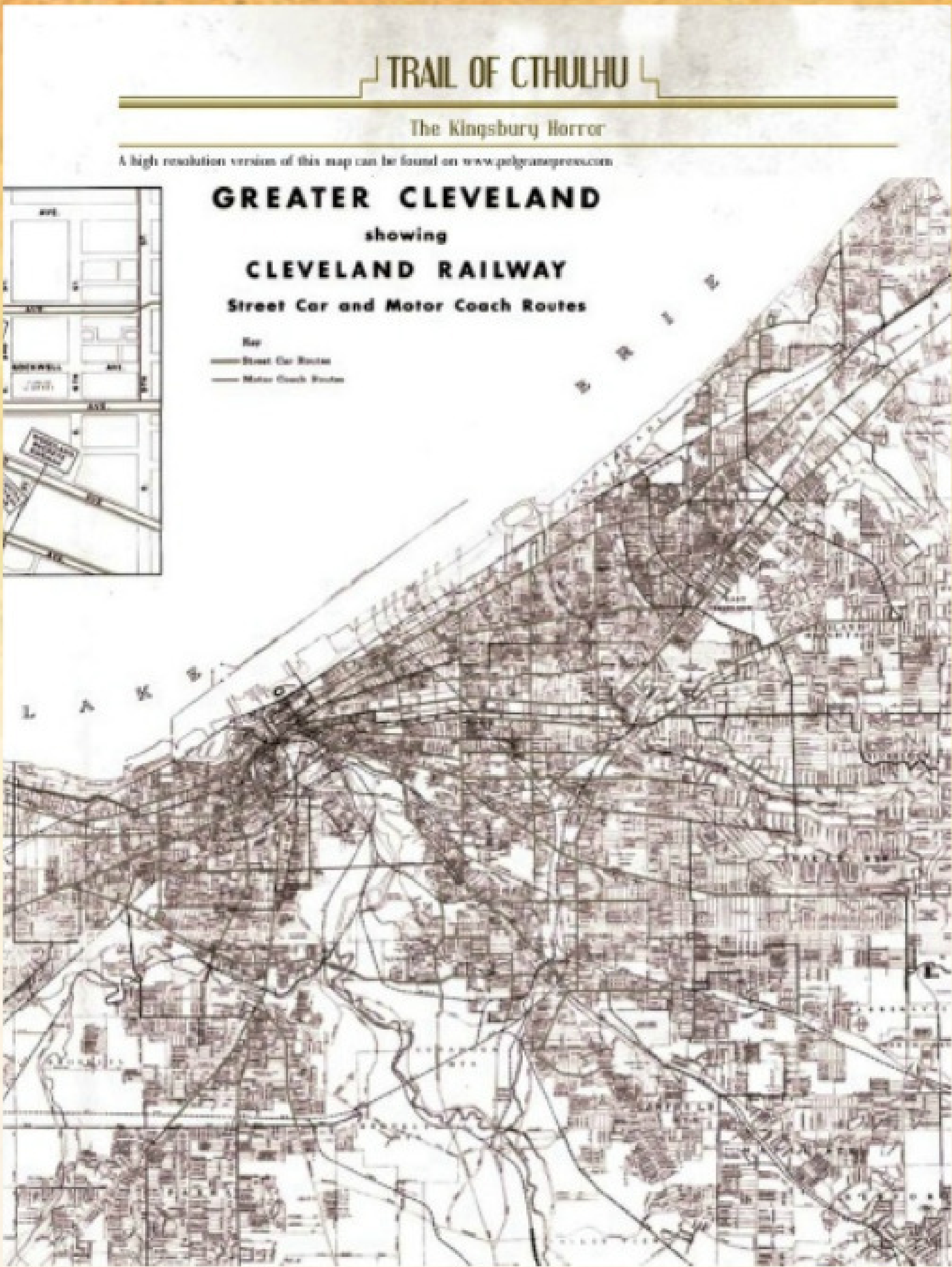


《克苏鲁之踪》插画之一：伟大种族

物中数字的一面——冒险动机会促使玩家做出危险行为，甚至更糟，此时这种耗费坚定点数的理性制度就可以有效抑制过于冒险的举动。不过话又说回来，时机适当时还是应该做一些看起来很愚蠢的事情，因为假若它符合人物动机的话，便可获得额外的点数奖励。在熟练的玩家手中扮演与思考都会得到很好的发挥。幸运的是，书中在提供了相当充分的将人物驱向疯狂的灵感与技巧的同时，也对恢复手段和心理复原方法进行了探讨。

神话部分是该书与克苏鲁神话关联最为密切的部分，由于不管角色如何尝试，都不会对这里面列出的旧日支配者造成什么困扰，所以只需关心其对角色坚定与理智的影响能力即可。玩家可能因阅读过洛夫克拉夫特的相关作品、或是参与过类似游戏而对神话有所了解，所以对于主持人而言这是个很方便的工具：不仅是旧日支配者，这里介绍的任何生物都可以作为冒险背景。其后是关于书籍与魔法的讨论，比起旧日支配者本身，这些东西是玩家在日常行动中更有可能遇到的事物。书中列出了相当数目的、具体内容由主持人来决定的书籍，除此之外还有如何创建自定书籍的指导性说明，在特定的游戏中会很有用。接下来的法术部分一上来就是对其危险性的警告，与成为施法者相比，角色更有可能成为它的受害者。不过精读各种书籍的角色还是有可能成功施法的，所以书中也为此提供了具体规则和详细资料。通常情况下，在角色与敌对生物和邪神信徒等敌人狭路相逢后才会出现法术，但这也意味着随之而至的各式线索，相应的调查技能可以将它们筛选出来。随后的段落介绍了崇拜旧日支配者的教派与信徒，说明并非所有敌人都是有着四条腿或触手的奇怪生物。书中不仅编写了各个教派自己的背景，列举了各种吸引角色注意力的技巧，还为富有创造力的主持人提供了邪教创建指南。

角色扮演游戏的特色之一就在于对背景所处历史氛围的重现，书中为此提供了许多相关方面的知识，像是语言环境、技术发展、武器装备、物品货币等。游戏中需要确定的是完全重现20世纪30年代的社会氛围，还是根据如今的主流舆论改写当时的社会价值标准，比如人们对不同肤色的态度差异——如今的意识形态下这可能会使某些人带来不适。贫困，饥荒，战争（和其威胁），政治运动与电影的兴起等等全都陈列在案，便于想要了解更多细节的人详加研究。那个时代的政治形势也可以提供很多思路，比如纳粹是个很好用的典型反角，但假使要阻止神话阴谋只有与他们同盟一条路可走的话，又会怎么样呢？诸如此类的“艰难的决定”可以造就优秀的甚至是令人难忘的游戏。



《克苏鲁之踪》内附模组的地图

这本规则书还专门使用了一章的篇幅来着眼于协助玩家与主持人更好地参与游戏，其中既有对游戏性本身的探讨，也有从玩家共同尝试创造交替现实的角度出发的思考。很多技巧适用于任何类型的游戏——尤其是如果游戏中有调查相关内容的话，那就更加不必犹豫，只管去实际运用就是了。不仅如此，它甚至还给出了更棒的资料——关于主持人如何设计与使用模组的建议。这是一个调查恐怖真相的游戏，因此对恐怖与调查两个要素的深思熟虑是必需的。虽然这些技巧都侧重于为使用GUMSHOE系统运作游戏的主持人提供服务，但对其他类型的游戏主持人也大有裨益。它还讲述了如何摆脱一次性或是一系列游戏的局限，利用主线将各个单独的冒险历程结合成连贯一致的、有着明确的最终结局的战役。书中为想要创作的主持人提供了各种达成结局的点子与资源。还有附加规则、调查能力以及更多的有用材料，诸如对NPC的创造性运用、利用神话扭曲真实历史并将其编织进模组等技巧都可以在这里找到。

理论最终还是要回到实践的，规则书提供了一个涵盖了各种要素的现成模组，它始于一桩残忍的连环谋杀案（恰好发生在那个历史年代，虽然并不一定与克苏鲁神话有所关联）。大量可交谈的NPC与有趣的地区，以及源源不断的线索不仅提供了一个出色的模组，还造就了一个系统整合的优秀范例。总而言之，这是一个将GUMSHOE系统与经典克苏鲁神话以充满灵感的搭配巧妙融合起来的游戏，即使只是为了寻找灵感也相当值得一读。



《克苏鲁大科技》中的机甲充满了日漫风

克苏鲁大科技

（编译自Todd Cash的评测）

《克苏鲁大科技》（CthulhuTech）是野火有限责任公司（Wildfire LLC）开发、沙暴（Sandstorm）发行的一款科幻恐怖角色扮演游戏，它的独特之处在于将克苏鲁神话、动漫风格的机甲、恐怖、魔法、未来战斗等元素结合在了一起。

自从近30年前概念形成阶段以来，克苏鲁神话已经出现了若干令人惊讶的变化。不考虑诸如《绿色三角洲》（Delta Green，“一个加了很多重火力的克苏鲁角色扮演游戏”）这种实打实的冒险的话，光是《克苏鲁的呼唤》这个游戏核心规则就已历了六个版本的逐步进化。它们的特点之一是玩家面对的是完全无法将其真正击溃的、纯粹的恐怖。你所能做的就是丢出炸药管，祈祷它们能在自己的理智值爆掉之前先行引爆，同时还要通过那见鬼的闪避检定。这些反传统龙与地下城游戏的立根之基仅仅是神话本身的绝望前景与玩家的黯淡心态而已。而本游戏则提出了几个完全不同的新设想：

一、如果在与那不应为人所知的事物战斗时，有强力盟友与我们同一战线的话会如何？

二、如果我们搞到了华丽的装备，比如一架火力强劲的机甲的话，那又会是什么样的？

为实现这些设想，书中设定了大量可供挑战（或逃跑）的敌人，众多令人赞叹的机甲设定，保证玩家神秘感的系列阴谋暗线（包括人类和异族）。也许有人会认为那些高大魁梧而且还能操纵变形金刚的角色会使游戏变成喧哗派杀戮风格，比如将哈斯塔的骨冠踩在脚下什么的。他们担心与高科技的结合会使那些可怖之物丧失令人恐惧的能力。但事实是，虽然这种提升让人类能够与他们之前所恐惧的异族生物齐肩并进——然而在远古邪神面前，这种提升并没有什么实际上的差别。



(2065) The first Tagers – The Eldritch Society attempts to perform the Rite of Sacred Union on selected individuals. Of the six initial test subjects, only two survive the process. The Ta'ge symbiont manifests as an otherworldly and inhuman shell, imbuing the host with great power. Named after the Fragments, Tagers become the perfect weapon to fight the Dhohanoids and their COC masters.

(2066) The Migou prepare to mount a new offensive – The now exposed Migou face the prospect of an Earth attack against Pluto. They decide on a preemptive strike utilizing every resource at their disposal including arcanotech mecha, advanced scientific and technological expertise, and sorcery. The Nazzadi threat to Earth pales in comparison.

(2067) Reconstruction – Efforts to rebuild a war-torn Earth are well under way. President Ryoko Fujiwara presents legislation to create what he calls the "New Society". The concrete jungles of a previous age are replaced by new architectural marvels constructed of the latest in synthetic industrial polymer compounds. Some new cities, such as New Tokyo, completely replace the ruins of the old. One "New Society" initiative is the establishment of a new Nazzadi state within the NEG. Cuba and Haiti become the Nazzadi state of Nazza-Duhni.

(2067) The Shadow War begins – Armed with a force of Tagers, the Eldritch Society begins its shadow war against the Children of Chaos and the Dhohanoids.

(2073) The coming of the Unnamed One – The Children of Chaos, using the Chrysalis Corporation as a front, launch a new project to bring rise to the forces of oblivion, corruption, and decay. The Ruined King Project comes to fruition on a plateau near Tibet known as Leng in ancient texts. The avatar of the Dead God Hastur once again comes into our world.

(2074) The Second Arcanotech War begins – The Migou renew their war against humanity. Using an advanced knowledge of the occult, they release horrible creatures upon the planet to soften up their enemy before entering the arena themselves.

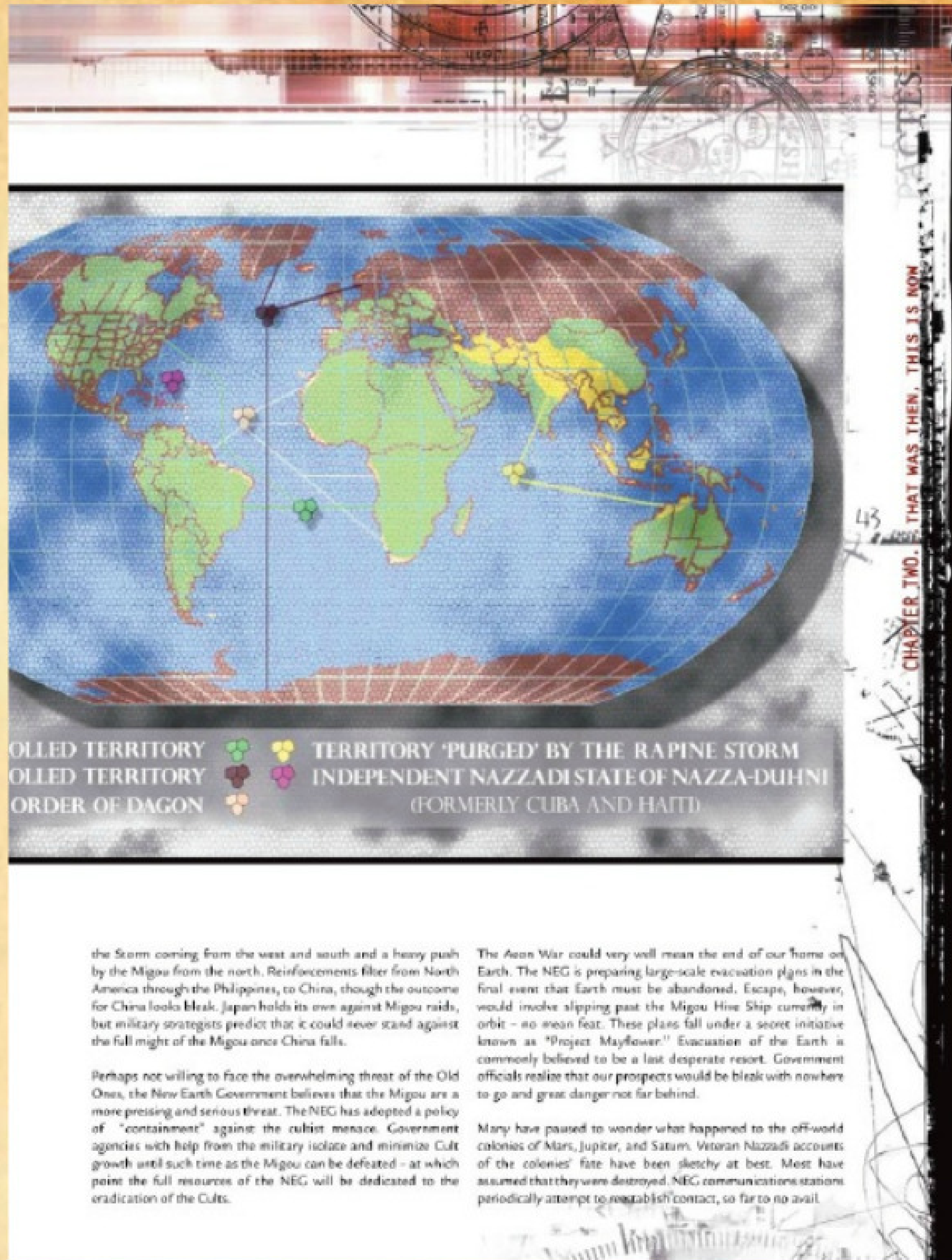
(2074) The Disciples of the Unnamable gather – The Disciples of the Unnamable (DOU) assemble in Central Asia under two factions. The Rapine Storm seek to pave the way for the return of the Old Ones by scouring all trace of mortals from the Earth. The Death Shadows seek to infiltrate society to promote corruption and debasement. Their purpose is to reduce all mortals to a level of corruption as befitting a servant of the Old Ones. The Unnamed One coordinates both paths, leading each side to believe in its own righteousness.

(2075 to 2077) The Migou invade Earth – Armed with their own style of mecha, the Migou launch an attack against the New Earth Government. They are twice the Nazzadi force from the First Arcanotech War. Within two years, the NEG has lost one third of the Earth to Migou occupation. The Migou exterminate Nazzadi, but enslave and experiment on Humans.

(2075) The Children of Chaos renew the search for Cthulhu – The Children of Chaos begin to search for evidence of the Old One Cthulhu within the depths of the oceans. Making contact with Dagon and his Deep Ones, the COC resurrects the Esoteric Order of Dagon. Dagon's new order, composed of Deep Ones, Hybrids, Spawn, and mortal cultists, consolidates their power in the Azores as a precursor to their domination of Earth's oceans.

(2076) The Esoteric Order of Dagon emerges as a new power – Dedicated to rediscovering R'lyeh and awakening the sleeping god Cthulhu, the Esoteric Order of Dagon (EOD) gathers their forces to take the seas as their own. At first, ships go missing. Then, Hybrids begin to spawn among coastal communities around the world.

《克苏鲁大科技》内页



the Storm coming from the west and south and a heavy push by the Migou from the north. Reinforcements filter from North America through the Philippines, to China, though the outcome for China looks bleak. Japan holds its own against Migou raids, but military strategists predict that it could never stand against the full might of the Migou once China falls.

Perhaps not willing to face the overwhelming threat of the Old Ones, the New Earth Government believes that the Migou are a more pressing and serious threat. The NEG has adopted a policy of "containment" against the cultist menace. Government agencies with help from the military isolate and minimize Cult growth until such time as the Migou can be defeated – at which point the full resources of the NEG will be dedicated to the eradication of the Cults.

The Aeon War could very well mean the end of our home on Earth. The NEG is preparing large-scale evacuation plans in the final event that Earth must be abandoned. Escape, however, would involve slipping past the Migou Hive Ship currently in orbit – no mean feat. These plans fall under a secret initiative known as "Project Mayflower." Evacuation of the Earth is commonly believed to be a last desperate resort. Government officials realize that our prospects would be bleak with nowhere to go and great danger not far behind.

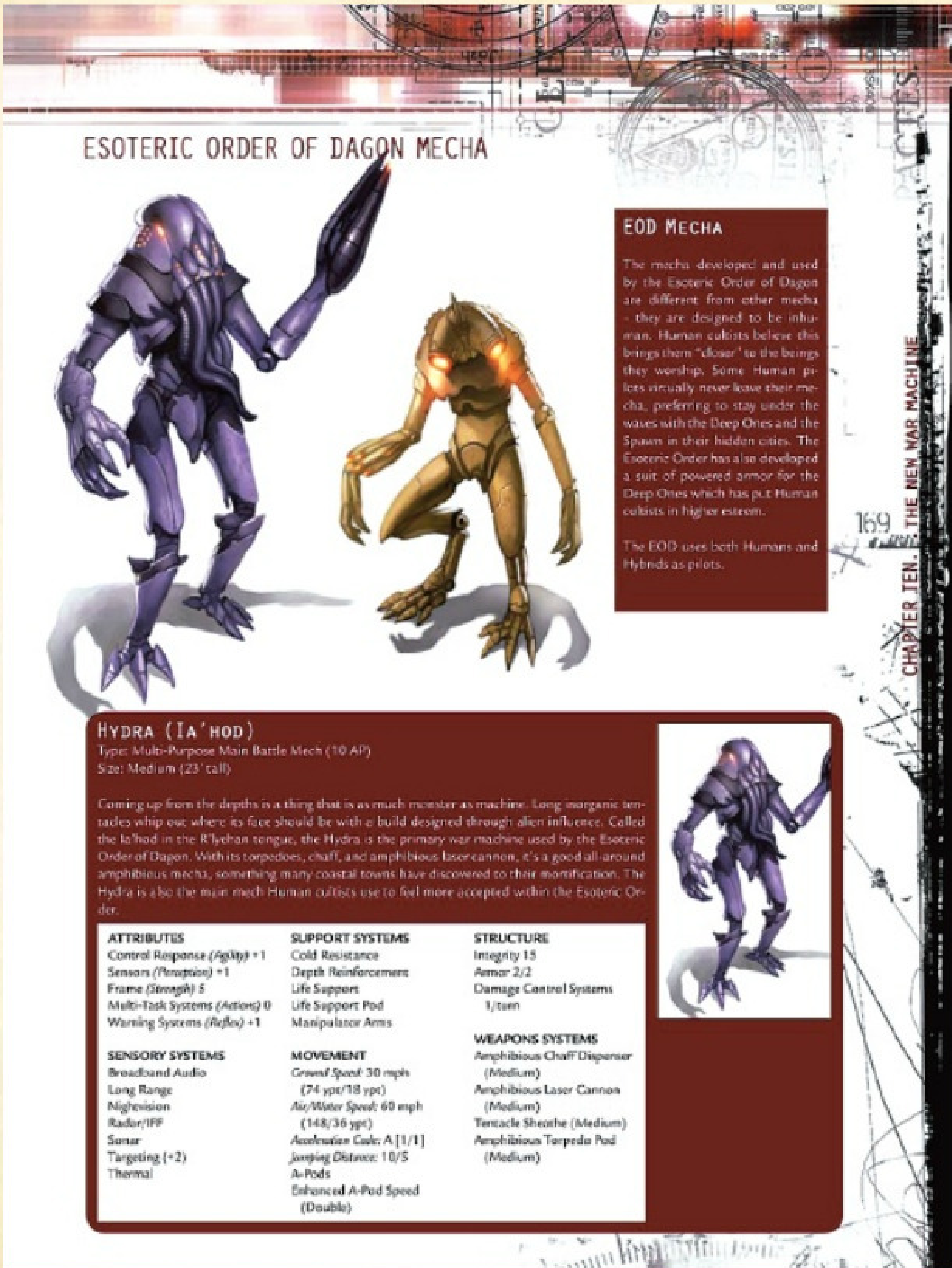
Many have paused to wonder what happened to the off-world colonies of Mars, Jupiter, and Saturn. Veteran Nazzadi accounts of the colonies' fate have been sketchy at best. Most have assumed that they were destroyed. NEG communications stations periodically attempt to reestablish contact, so far to no avail.

《克苏鲁大科技》各方势力分布示意图

游戏背景设定在2085年，其时地球遭受了异星种族的入侵爆发了一场全球范围的“万古之战”（the Aeon War，典出《死灵之书》中的“在诡秘的万古中即便死亡本身亦会消逝”）。除此之外，异教徒亦在世界上横冲直撞四处砍杀，还有那些旧日支配者，它们在“群星归位”之时重临世界的威胁从未消失。设定撰写者用了整整一章来阐述具体内容，其丰富历史涵盖了从21世纪直至当前的时间范围，是对克苏鲁神话的有趣补充。本书还在时间线列表之后为游戏中的每个主要概念各自分配了两页的概要介绍，语言简练，毫无废话。这样做有利于玩家和主持人快速阅读，轻松地了解游戏的背景并迅速进入游戏。

《克苏鲁大科技》采用了Framewerk——一套基于十面骰的简单而直接的系统。玩家计算自己的骰池数目（通常由属性和适当的技能决定），然后进行相应的难度检定（范围为从7到32，或更高）。在此基础上还可以对该规则进行调整，以适应不同群体的口味。出乎意料的是，游戏系统的主要部分还从Unisystem系统中借鉴了戏剧点数（Drama Points）的灵感，其主要用途有改善自己或盟友的骰数，削弱对手的骰数，等等。但由于它归根结底还是个克苏鲁游戏，因此并不推荐将戏剧点数用来增加对恐惧、疯狂和魔法的检定，毕竟很多情况下出现掷骰失败的结果是应该的。

这本书对规则内容和角色塑造部分的阐述也相当优秀。《克苏鲁大科技》是那种复杂到可能会需要表格速查帷幕之类的游戏，但就算如此，复杂的技术性部分也可以很整齐地分解为四个步骤。必要时主持人甚至无需详细描述，只管进入故事主线就是了。而且游戏允许不牺牲细节地快速创造角色，只需简单的七个步骤就可以创建一个随时可以进入游戏的角色，它的速度会给那些想要创建一名无需为其背景殚精竭虑的、纯粹机能性的角色的玩家带来深刻的印象。至于那些想要更进一步标榜自己的艺术资质（我的意思是，高贵）的英雄，游戏也为其提供了各种各样的灵感。书中甚至专门用了一页的篇幅来帮助玩家设计星座或动物标志，这有助于玩家快速创建人物，而不是纠结反复举棋不定。这很好。


ESOTERIC ORDER OF DAGON MECHA

EOD MECHA

The mecha developed and used by the Esoteric Order of Dagon are different from other mecha - they are designed to be inhuman. Human cultists believe this brings them "closer" to the beings they worship. Some Human pilots virtually never leave their mecha, preferring to stay under the waves with the Deep Ones and the Spawn in their hidden cities. The Esoteric Order has also developed a suit of powered armor for the Deep Ones which has put Human cultists in higher esteem.

The EOD uses both Humans and Hybrids as pilots.

HYDRA (IA'HOD)
Type: Multi-Purpose Main Battle Mech (10 AP)
Size: Medium (23' tall)

Coming up from the depths is a thing that is as much monster as machine. Long inorganic tentacles whip out where its face should be with a build designed through alien influence. Called the Ia'hod in the R'lyehan tongue, the Hydra is the primary war machine used by the Esoteric Order of Dagon. With its torpedoes, chaff, and amphibious laser cannon, it's a good all-around amphibious mecha, something many coastal towns have discovered to their mortification. The Hydra is also the main mech Human cultists use to feel more accepted within the Esoteric Order.

ATTRIBUTES
Control Response (*Agility*) +1
Sensors (*Perception*) +1
Frame (*Strength*) 5
Multi-Task Systems (*Actions*) 0
Warning Systems (*Reflex*) +1

SENSORY SYSTEMS
Broadband Audio
Long Range
Nightvision
Radar/IFF
Sonar
Targeting (+2)
Thermal

SUPPORT SYSTEMS
Cold Resistance
Depth Reinforcement
Life Support
Life Support Pod
Manipulator Arms

MOVEMENT
Ground Speed: 30 mph (74 ypt/18 ypt)
Air/Water Speed: 60 mph (148/36 ypt)
Acceleration Code: A [1/1]
Jumping Distance: 10/5
A-Pods
Enhanced A-Pod Speed (Double)

STRUCTURE
Integrity 15
Armor 2/2
Damage Control Systems 1/turn

WEAPONS SYSTEMS
Amphibious Chaff Dispenser (Medium)
Amphibious Laser Cannon (Medium)
Tentacle Sheathe (Medium)
Amphibious Torpedo Pod (Medium)

《克苏鲁大科技》中专为异族而设计的机甲

近些年来各种克苏鲁产品都多次利用了心理学的相关设定，《克苏鲁大科技》也不例外，它允许玩家尝试成为一个异族——或者简而言之，怪物。设定中米·戈（Mi-Go）创造的纳扎迪（Nazzadi）给人类带来了毁灭，但它们之中有一些良心发现，决定加入人类的行列，共同在地球上创造新的家园。纳扎迪与人类在基因上的共同之处要多于相异之处，因此杂交事实上是可能的。这种异族设定的纳入增加了这个非主流游戏的科幻感。

尤其值得一提的是，《克苏鲁大科技》的规则书相当华丽，其美术风格兼具了多样与精美，插图从H·R·吉格尔（H. R. Giger，好莱坞系列电影《异形》之父）风格到古典风格一应俱全。虽然书中有众多的侧边栏与零散插图，但由于位置摆放得当，因此布局并不显杂乱，给人留下了深刻的印象。

由以上游戏介绍就可以看出，规则书这种汇总性质的资料限于游戏本身的题材选择，通常会或多或少地夹杂一些自己的私货，这就使得只接触过游戏的人不可避免地会对克苏鲁神话产生这样那样的认识偏差，这也是为什么说真正了解它的方法永远都只有读小说的原因所在。但从另一方面来说，桌面角色扮演游戏所起到的推广作用依然不容忽视，事实上国内爱好者中的相当一部分人正是通过接触这些游戏才了解到洛夫克拉夫特及其这个自他而生的神话体系的。不仅如此，对于那些已初窥门径、想要对进一步了解克苏鲁神话并对其体系结构有个大致上的整体认识的人而言，这些游戏规则设定依然算得上是某种相当方便的索引性参考资料。

后记

“和卡夫卡一样，他为自己编织了一座心中的巨大城堡；他用神经质的触角摸索这个客观而漫无目的的宇宙中的目的；他晦涩复古的英语摧残着一代又一代译者的自尊心。”

——Thomas Anderson，《写给这个时代》

一个事物能否具备足够广泛持久影响力，以其母体为核心的各种衍生物的多寡是相当重要的参照物，比如让iPod Touch具备电话功能的“苹果皮”之类的……但由于其本身就是小众文化的缘故，克苏鲁神话的众多衍生物通常也并没有特别显著的知名度。而且除了改编或同人等直接衍生物之外，现今较为有名的文化作品对克苏鲁神话还是以“致敬”居多，这和洛夫克拉夫特及其同时代的作家彼此在文中互相简短地借鉴引用是类似的。若非具备相应的克苏鲁神话知识或是经人特别指出，是很难注意到这些细节的，这也使得很多人虽然实际上已经接触到了克苏鲁神话，但却依然并不自知。

然而正如开篇所说，克苏鲁神话在人类文化史上的名气虽小，影响力却是世界性的，其地位也是不容置疑的，从其文化衍生物在各个领域的影响范围就可窥其一斑。本文写作过程中曾计划分门别类简要介绍一些比较有名的克苏鲁文化衍生物，但后来发现如今能和克苏鲁神话扯上关系的事物实在是太多了，即使用上杂志的全部篇幅，也只能窥见其冰山一角，而详尽列举的难度无异于编写一本百科全书。这种影响力，恐怕也是洛夫克拉夫特生前未能想象的吧。

所幸的是，得益于如今这个网络时代的恩惠，虽然“神话无奈地屈身童话，未知的恐惧苍白地蜷缩在科学的光环下”，但众多克苏鲁爱好者亦因互联网而集中在一起，利用近乎无限的空间收集并传播着相关信息。例如T.R.O.W.论坛的『邪神呼唤』分版（http://trow.cc/forum/index.php?showforum=82），其不仅收集了网上绝大部分克苏鲁神话的文学翻译，各种原创讨论、汇总整理等也是源源不断。只要有耐心，再加上一点点搜索技巧，相关资料的获取几乎是唾手可得的。

感谢阅读，愿长眠的克苏鲁候汝入梦。P

在射击类单机游戏中，比较出名的有“使命召唤”系列、“战地”系列、“光环”系列以及其它众多颇具好评的游戏。而面对时下射击类网游火爆的现状，英佩游戏趁机发布了一款MMOTPS游戏来占领市场份额。但是这款游戏是应景之作还是独具匠心之作呢？下面我们就一起来看看。

网游评测：全球使命

游戏名称：全球使命	官方网站：http://www.qqsm.com/
游戏类型：MMOTPS	当前状况：内测（2011年3月19日）
开发公司：英佩游戏	运营公司：臻游网络
总体印象	
优点： ● 游戏模式新颖 ● 画面细节表现好 ● 音效出色	缺点： ● 上手难度较大
推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（非常推荐）	





和现有市面的射击类网游不同，《全球使命》采取了虚幻3引擎，故游戏的画面比一般的射击类网游出色。但画面好不代表细节就一定丰富，因为不是使用了好引擎，细节部分就可以凭空而出的。细节才是一款游戏用心与否的最直接的表现方式。这种细节的表现不仅仅体现在场景、角色上，还体现在游戏的玩法上。譬如曳光弹划破夜色的轨迹，爆炸带来的冲击波，持续射击时的猛烈后坐力，凝神瞄准时轻微的呼吸抖动，拾取敌方死亡后掉落的枪支（拾取枪支也需要时间），或是贴身的种种战斗方式以及躲藏在掩体后带来的减轻伤害等等，这些《全球使命》的表现都比较不错。与无需点击鼠标右键即可进行瞄准的CS相比，本作在真实性上下了很大的功夫，可如此一来，游戏带来的爽快感就下降了不少。不管怎么说，如果你喜爱单机射击类游戏，那么《全球使命》一定是最适合你的射击类网游。

中国的古典四大名著似乎是厂商们改编的首选题材，尤其是三国，更是被无数厂商改编过，但做得好的寥寥无几，《名将2》这款打着“三国武侠，热血PK”的网游又如何呢？

网游评测：名将2

游戏名称：名将2	官方网站：http://mj.8zgame.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测（2011年3月11日）
开发公司：八皇网络	运营公司：八泽游戏
总体印象	
优点： ● 游戏系统特色比较多 ● 代入感较强	缺点： ● 画面粗糙 ● 人物、地图比较粗糙 ● 目前Bug比较多
推荐度（满分10）：★★★★（4一般）	



当我第一次登录游戏的时候，就被登录界面那仿《魔兽世界》巫妖王式的造型闪到了氪金狗眼。并不是引擎不好，而是这个界面着实雷人，就如同游戏中的画面一样让人大呼上当，甚至就连人物的模型都十分“大众化”，个性化设置内容相当少，相信会有不少玩家都会被迫选择以“大众脸”的方式进行游戏。在职业选择上，玩家可以选择文官与武官两大职业体系，而武器则会强化相对应的属性。除此以外，天命体系又将天干、地支与角色属性相结合，阴阳五行也贯穿其中，因此，想精通这些内容，可不是一时半会儿可以做到的。

最后要说的是技能部分，本作的技能分为武功和法术两个部分，武功不难理解，而法术则让人哭笑不得，你说这技能是文官该有的还是武官该有的呢？



《魔咒2》将东西方文化交织在一起，以幻兽养成为主要特色。可它与其它养成类游戏相比，幻兽所占比重太大。在职业划分上，本作共有6职，但不能自由选择性别让游戏整体失色不少。

网游评测：魔咒2

游戏名称：魔咒2	官方网站：http://mz2.tymmo.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测（2011年3月14日）
开发公司：亚米多	运营公司：添翌网络
总体印象	
优点： ● 音轨数量多	缺点： ● 画面粗糙 ● UI界面实用性不高 ● RMB道具对于平衡性影响较大
推荐度（满分10）：★★★★（4 一般）	





游戏中的幻兽是在10级时通过任务获得的，虽然看起来比较实用，但是幻兽出战时消耗的生命、复活幻兽时消耗的再生之石、延长幻兽寿命的道具以及装备幻兽等等玩法，都需要商城道具作为支持。因此，本作宣传的特色玩法却成了消耗RMB最快的途径。游戏中的幻兽是会讲话的，形象点讲就是弹出一个对话泡泡，这个对话泡泡只有你可以看到。不过这个对话泡泡给我的感觉就是提示你该花钱了，因为幻兽大部分时间都在不停地喊饿，你可以简单地认为这个家伙仅仅是个吃货，因为幻兽的技能是需要玩家手动执行的，这也给玩家增添了一些额外的操作。另外本作的职业平衡性设定比较一般，PK时近战坦克型职业比较吃瘪，远程DPS型职业则比较简单些，比较例外的是法师，不仅缺少瞬发类技能，甚至连默认的攻击方式都与战士无二。总体来说，本作的幻兽系统对于一般玩家而言比较鸡肋，而职业的设定也不是很贴心，转生系统又让玩家花费大量时间于练级的过程中，不知道何时才能打破“吃饭、睡觉、打豆豆”的固定游戏模式。

《神话》的游戏背景取材于同名电影，而且还原了电影的主要剧情，并将主线任务与电影的主要剧情结合了起来，给予了玩家一个比电影中更加完美的结局。只是，穿插一个剧情需要3年时间么？

网游评测：神话

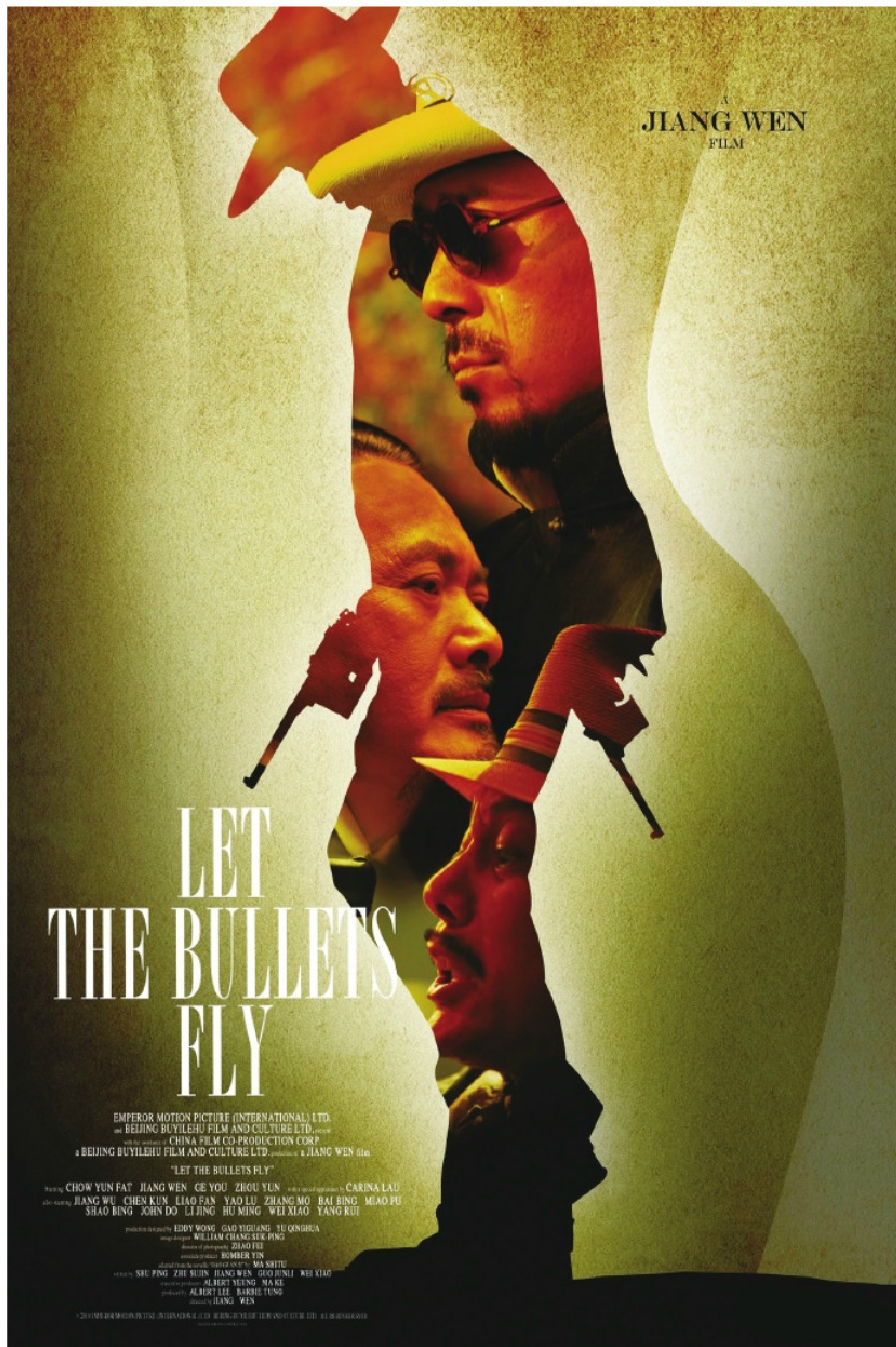
游戏名称：神话	官方网站：http://sh.wushen.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：准公测（2011年3月17日）
开发公司：武神世纪	运营公司：武神世纪
总体印象	
优点： ● 画面绚丽，人物装备模型细腻 ● 新手指导通俗易懂，上手简单	缺点： ● 游戏玩法较为单一
推荐度（满分10）：★★★★★★6（推荐）	







游戏的登录界面很有电影中那种凄美的感觉，且背景音乐采用的依然是电影主题曲《美丽的神话》但再好听的歌曲，日子长了也会腻，这也许是开发人员一时的懒惰造成的吧。游戏的职业有6种，它们和其它西方MMORPG没有太多的区别，依然没有脱离“战法牧”的铁三角配置，对应在本作中就是“狂魔、青云、飘渺”3职了。其实中式背景与西式职业的怪异组合现如今看来已经见怪不怪了，只是这样的设定与电影中相差太远。生活技能也没有突出秦朝时期的独有特色，烹饪、制药、铸造、缝纫、工艺、采矿、采药、钓鱼、种植外加门派特色技能似乎在别的MMORPG中也可以找到它们的影子。总体来说，《神话》是一个套用同名电影背景故事的游戏，它的画面以及技能特效是其亮点之一，但在玩法上较为单一，没有脱离传统游戏的套路。



天天愚人节

■四川 人鱼の眠

若说商家最喜欢什么日子，那么不用说必定是各种节日，不然你以为情人节怎么跑到中国就一下子“有丝分裂”成了5个？至今没几个人能说清楚确切来历的万圣节什么时候又成为了商家眼中的香饽饽？这是一个几乎任何节日都能被拿来作为狂欢借口，没有节日也要创造节日的年代。于是我们就有了什么光棍节、女生节、网络情人节……不过如果想要在这林林总总的节日中找到一个与各位商家最有共同语言的，那么必定是4月1日愚人节，虽然这一天并不会在绝大多数人的心中留下太多的记忆和话题，但是对于某些商家来说，今夕是何年并没有关系，只要每一天都是愚人节，他们便能安享千秋万代，一统江湖。

别把咱当慈善家

从小咱们的政治课本就孜孜不倦地教导我们：资本家们都是以利为先的。但是当你逐渐进入了社会，这个世界却又不断地用“在巨富中死去是一种耻辱”等案例来告诉你慈善的主力正是那些曾经被定性为“万恶的剥削者”这一群体的人们。在这种矛盾的价值观冲击之下，当有人真打着“回馈社会，返利消费者”的大旗死命挥舞时，总有那么几个人会傻傻地把促销手段当成是慈善，把一些看起来就炒作嫌疑浓重的活动当成是千载难逢的机遇。

立志要做“世界首善”的某土豪跑到我国台湾省去派红包时，为了能够拿到那价值超过两百万美金的红包，各大媒体齐齐出动打造“首善行程”，方便沿路各位居民拦路求助。如果说在那时候还能有人说“只要肯做慈善总是好的，不论方式如何”的话，那么这一次当他在日本西装革履穿着皮鞋从瓦砾堆中笑容满面地拉出一个看起来同样笑容满面的地震灾民时，媒体们终于经受不住如此拖低智商下限的行为，齐刷刷地将这种行为定性为了炒作。

其实他的算盘是打得极为精明的，不管是在内地展示现金墙也好，去派发红包也罢，或者是远赴日本打造“救援支队”，其出位高调的表现和看似低能的作为无一不成为媒体们津津乐道的谈资，而与此同时他也成功地以最少的成本博得了最多的眼球，等于给自己和自己公司打了无数次廉价广告，从这一点来看，即使能被称为慈善也只是水货慈善而已。对于绝大多数有生之年并不会碰到他来关爱你的消费者而言，他们所遇到的伪慈善甚至都已经不好意思给自己披上慈善的外衣，只敢打打“让利回馈”的旗号，但是仅仅如此也足够不少消费者为之疯狂。

在这一方面，许多商家在不断地秀着智商的下线，有玩悲情的：比如“企业破产，厂家倒闭”；有玩狗血的：比如“老板娘跑了，老板生气”；有玩温情的：比如“援助灾区，慈善拍卖，买一瓶就捐一分”；还有玩混合双打的：如“告诉大家一个特大喜讯，本公司经营不善破产……”这几种促销行为，大多是发生在过去的某个城乡结合部的旮旯角落里，然后用劣质的扩音器无限循环着播放。内容也许会有所改变，但是口吻绝对是千篇一

律的煽情。不过这几年那些曾经自诩为冷艳高贵的商家们也开始有类似的倾向，当然，为了符合他冷艳高贵的形象，他只会羞羞答答地用一些没那么喜感的理由把促销给装裱得颇有诚意，介于各位喜欢逛街和乐于陪喜欢的妹子逛街的姐们爷们对这一套已经见识得够多，我也不多说什么，毕竟咱们今天的主角可不是它们。其实不管是街边小店还是繁华商场，论喜感度、自由度都不如咱们的网游产业，毕竟这行当的主要受众是三观还没树立好，社会经验也不够丰富的青少年，再加上它们本身质量参差不齐，好的名曰创意，丑的名曰忽悠，到了高人手里，咱们玩家们不想过，也得接受这一番番创意与忽悠带来的节日效应吧！

说好的幸福呢？

你是因为什么而将注意力投瞩于那款网游？是朋友的盛情难却？是一时的心血来潮？还是在点开网页时弹出来的窗口在刹那间拨动了你心中的某根弦？如果是后者，那么你也许就是那一枚枚幸福炸弹的受害者。在这个眼球远远要比所谓美名来得重要的时代，广告早就已经不再追求什么又信又雅又达，而是恨不能骚首弄姿直接把你心中的劣根性给赤裸裸地勾出来撩拨几次。至于内容究竟和那些曾经深深吸引过你的广告到底有什么关系，他们自然会拿一些似是而非的答案来回答你，让你不由疑惑：“说好的幸福呢？”

可能是因为前段时间，有关部门一直没有允许网游在电视节目中投放广告，这也就让各种网站、播放器成为了网游广告的重灾区，也许正是因为这些媒体所载的信息量太少，想要在第一时间吸引那些早就已经身经百战的网游玩家眼球，就必须拿出一些耸人听闻的家伙——不管那是真是假。而私以为这种风气首先就由各位网页游戏厂商带领乃至发扬光大。

虽然WebGame广告究竟什么时候出现在了你的视线中已经不可考，但是也许你从未忘记过当时某个跳出来的弹窗带着类似“萝莉在你面前，你将如何选择”这样的广告语冲击你眼球时给你带来的悸动。“这样的游戏真的没问题么？”有多少人是带着这样的疑惑为这些广告贡献了点击率？不过当你完成账号注册、登录游戏，耐着性子把新手村的任务给完成了干净，甚至充了值等着萝莉们出现时，游戏厂商就会兴致勃勃地把一个类似朋友买卖这样的系统丢给你，让你们自己去茫茫人海中搜索可能万中无一的萝莉吧。

坑爹呢！难怪这么“大丈夫萌大奶！”

由于这招实在过于三俗，堪比卫星电视里不断滚动播出的什么奇怪私人医院，再加上上当的玩家实在过多，烈士们留下了无数关于前车之鉴的传说，再想哄骗几个刚到了青春期的死宅已经没那么容易了，所以网游厂商又风向一转与时俱进地把广告内容进行相应改变。前段时间《让子弹飞》红吧？红！所以当那个萌到崩坏的Q版张麻子和师爷夫人互相调戏的时候，笔者真是涌起了一股冲动想要看看这网游到底是瞎掰了什么系统硬是把自己和《让子弹飞》给联系上了——不过考虑在研究完这个问题之后，笔者一定会鄙视一下自己智商，硬是忍住了没去点那个Link。

不要以为这种小广告只是WebGame的专利，最近连那些号称不差钱的网游公司也开始重视起在这些旮旯里宣传自己的产品。可能很多玩家都有见过某一历史题材的网游是如何挤在一堆的“诺基亚N97双核双待”的山寨机中苦苦宣传自己产品的囧样，每逢网游在线下开启某个大型活动时我们也会在各种网站上看到它的倩影。至于效果如何，那就不是我们这种局外人所能关心的了。

不过对于某些动漫宅来说，这些劣质广告却带给了他们意想不到的生活乐趣：你几乎很难在这些WebGame广告上发现由游戏厂商的美工自创的人物，不是干脆直接到日本的网站上去右键另存为再用PhotoShop缝缝补补；或者找几个刚画好“奥特曼大战葫芦娃”这种儿童读物的画师，利用他们鬼斧神工的作画能力硬是把临摹给掰成原创；再或者去随便找几本言情小说，把那上面的图片全盘Copy下来……而识别这些人物的出生地就成为了动漫宅的一大吐槽点，也许这也是那些广告们带来的附加乐趣之一。









（左上图）节日是商家最喜欢表现其仁慈的场合之一
（左下图）所谓的送“绝版”其实也就代表了“滥大街”
（右上图）《魔兽世界》关服风波时，各大游戏厂商祭出各种绝招准备接收“魔兽”玩家
（右下图）如果你在街上碰到有人派发类似封面的杂志，那么绝大多数其中覆盖着密密麻麻的广告

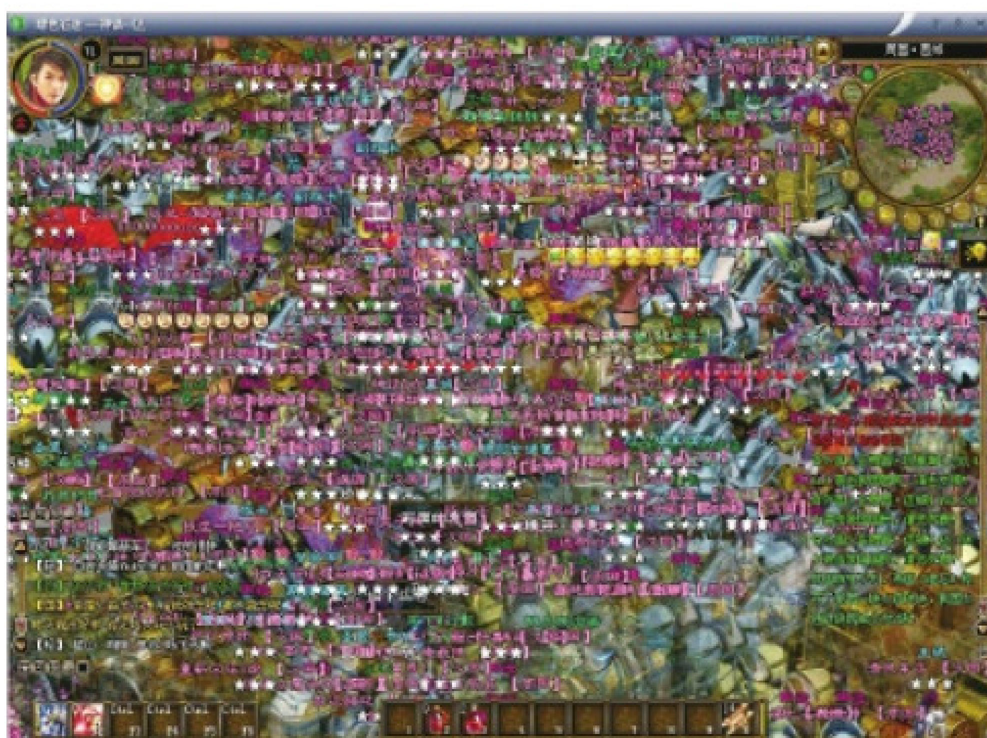
耍花枪比谁都漂亮

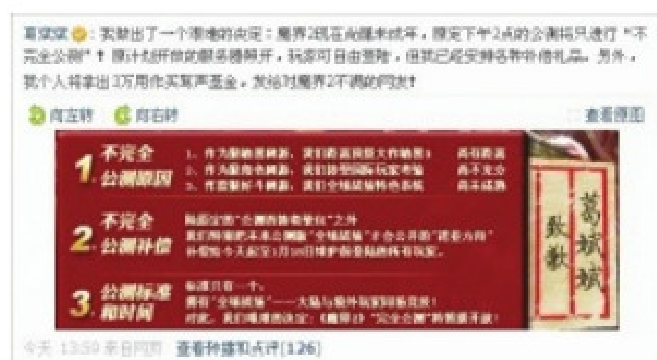
如果说某些网游所投入的劣质广告只是一个低级的卖萌行为，那么另外一些打着“大奖”这样噱头到处招摇撞骗的网游就是显而易见的欺诈行为了。这一点咱还先别怨自己国家的游戏厂商们，早在他们之前，网游输出大国韩国就接连爆出所谓的“豪奖”只是雷声大雨点小的噱头，稍不留神你成为了他们“大人气”的制造者之一。

之所以那些网游公司的欺诈行为能够被这么轻而易举地揭露，很大程度上都来自于这些企业对于玩家智商上限的严重低估。你见过那种打着“送房送车”旗号却没有公布活动结束时间想要以此不了了之的网游公司么？你见过那种以“人气没有达到预期”而宁愿自扇耳光取消所谓“玩游戏抽大奖”活动的网游公司么？你见过那种因为懒得换一个小号而连续多次把几万分之一的神兽获奖概率强×到一个ID上的网游公司么？

别怀疑这些故事的真实性，他们却是存在于地球上，而且绝大多数还活得好好的。而我们也完全可以以此类推，在摒除了这些神经比较粗的网游公司之后，又有多少我们所认为的“幸运儿”其实只是某个虚拟马甲？







（上图）许多游戏厂商所承诺的“奖励”其实并没有落实到普通玩家手中
（左下图）冲新区送××总能成功给游戏带来大量人气
（右下图）号称要赶超暗黑3的不完全公测网游：《魔界2》

其实对于绝大多数玩家而言，他们内心念念的iPad并不属于任何一个幸运儿，只是游戏公司的一次个人秀而已。也许有玩家会疑问了：一个iPad也就四五千的样子，日进斗金的游戏公司还差这个钱？对于网游公司而言，除了在放出类似豪奖消息之时能够制造一点新闻外，事后采访获奖人也是重要新闻热点之一，而如果把奖励发放给一个完全不相干的普通玩家，很有可能他会出于种种原因而拒绝采访，这种亏本买卖显然不会有人愿意去做；另外该游戏曾经举办过类似活动，但因为获奖者事后收到的奖励严重货不对版而一度在论坛成为了笑话之一，为了避免重蹈覆辙，他们最终选择了制造马甲。虽然网游公司各种豪奖的幸运儿诞生过程都充满着各种猫腻，但是对于网游公司而言，批量制造幸运儿的成本实在太低，而获益却相当丰厚，难怪如今逢年过节开新区周年庆，各大网游公司就到了比谁抛出的胡萝卜更为诱人的亢奋期。

除了这些轰轰烈烈的大动作之外，网游厂商也不忘在明处暗处来一点小动作，其中最为让人熟悉的也许就是那一个个所谓的“新手大礼包”了。如果你仅仅看那些礼包的内容物清单，那么你也许会被那些“价值××××人民币”（你没有看错，现在的礼包不是四位数都不好意思派出去了）“绝版”给忽悠过去了，但是若你愿意花上一两个小时对这款游戏进行一个基本的了解，你就会发现那些所谓的礼包赠送的高价道具要么有短暂的时间限制，要么需要你必须冲到某个等级才能使用，要么送的东西都是一些对自己实力提升不大的形象工程，至于那些所谓的“绝版”更是“绝”得新手村里人手一把，倒反而衬托得那些非绝版们像猴票一样珍贵。情何以堪啊同学们！这花枪耍得实在太给力了！

除此之外，“冲新区送××”也是网游公司们的坑爹日常之一，你想要获得那些道具么？那么就请你先建立一个帮派或者造那么一栋私人别墅然后再与其中刷新的NPC聊天说话吧。你经历千辛万苦看到了那个NPC，准备问他要那些礼品了？请你先看看自己的帮派贡献度、荣誉值、功勋值之类的数据有没有到基本线吧？什么，你都已经到了，真了不起，礼物请收好，记得要真正把他们的价值发挥到最大化一定要去我们的商城消费道具哦！你终于赚够了足够的游戏币可以问玩家买那些原本需要人民币才能获得的道具了？哦，不好意思，咱们的活动也已经结束了，欢迎下次支持。总而言之如果你不把有限的休闲时间都放在这个游戏上，更不去消费什么人民币道具，你休想享受到所谓的福利。愚人节，就是这么霸气地哄你没商量。

一直很安静

鉴于网游业可能是内地除了娱乐圈和私立医院外，对于媒体需求量最大的一个圈子了。许多玩家早就已经在一圈的广告轰炸之下练就了一番火眼金睛，只要一出现某游戏产品的广告就会把它直接列入不好玩的范畴，这就直接考验了网游公司们如何在提高隐蔽性和宣传自身产品之间

找准平衡点。

在当初的“魔兽”代理之争中，无数游戏厂商都赤裸裸地打出了类似“一个世界关闭，另一个世界又开启”这样的宣传标语。而某网游的做法则不同。它先是耐心地做了一个相关视频，并买下了各大游戏网站的醒目位置，然后用一个软妹千里寻旧爱的标准韩式故事来吸引大家的眼球。视频最后，借软妹之口大大感谢了这款游戏的倾情授权，大赞其中的音乐优美，特适合谈情说爱表白交心，弄得一堆已经被感动得稀里哗啦的玩家大赞这款游戏做得人性化——当然咱也不否认在这堆被感动到不行的人中，有一部分是拿工资的。

你看，比起之前笔者所列举的某些让人心神不宁的小广告，这种温情攻势看起来是不是又安静又让人身心舒畅呢？而这种温水煮青蛙的过程就是他们所要达到的主要目的，它其实并不特别在乎你到底是不是看出来它的背后目的，只要能够不断地通过密集轰炸让你对某个产品产生“高端，大气，上档次”这样的概念就已经足够。

为了能够顺利地向玩家输送这个概念，网游公司真可谓是无所不用其极。什么在某某地区获得某某大奖或者成为该地区最受欢迎的网游之类的新闻已经都不好意思占个头条了，而自从某牛哄哄的游戏干脆称自己是不欢迎18岁以下的玩家开始，直言自己就是一个成人网游，以抛弃一部分用户群来争取更多用户的游戏厂商就像雨后春笋一样冒了出来。而某些玩家一听到“成人”两字也配合得High到不行，恨不能钻到其中一探到底“成人”到了哪里。虽然面对国内严格的审批制度，他们绝对会失望而归，但只要其中有10%最后因为什么“兄弟情”“同志爱”之类的借口留了下来，对于游戏厂商来说就是一种成功。

如何让玩家心甘情愿地对自己的产品慷慨解囊？关于这一个命题，有些公司的答案是“创造更好的游戏品质”，比如说暴雪，作为一个时间收费网游，它能够在一片道具收费类网游的狙击之下成为全球最赚钱的网游，其和其本身的高质量脱不开关系，在2009年的时候，它旗下的《魔兽世界》为它带来了10亿美金的收入，而其中绝大多数的收入来源是被许多网游公司所认为“不够赚钱，太亏”的月卡模式，这就足够证明一款质量上乘的网游光靠其庞大的玩家基数就能够获得高收入。而另外一些公司的答案则是“使劲坑爹”，不管是把自己打造成一个金碧辉煌的伟光正形象还是设下种种消费陷阱让你欲罢不能地被层层盘剥，只要能够让它的报表数据足够好看，它并不会太在意玩家本身的游戏感受。而此类游戏却也往往不能拥有长久的游戏寿命——但是这并没有关系，只要重新换一个壳大力宣传一番，找几个软妹跑到展台上面蹦跶几下，咱们就能继续自己的光辉事业。在这一点上，咱们已经有太多的经验，相信也无需来一一举例了。

虽然节日对于大多数人而言，首先应该与快乐挂钩，但是在这个人人都有可能成为愚人节主角的年代，天天愚人节可绝不是什么好事情。我们如同行走在一个危险性未知的雷区之上，稍不小心就会成为他人的饕餮美食，尽管我们大可以阿Q地安慰自己每一次的交学费都给自己的人生上了宝贵一课，但又有几个人能够真正对这个过程一笑了之？国内的网游业近年来似乎很流行向暴雪、EA这样的一流游戏公司靠拢，前一段时间《魔界2》甚至喊出了“不超越“暗黑3”就不公测”的口号，而这样的口号究竟能喊多久？又会有多少玩家愿意为此埋单？想要走出“天天愚人节”的困局，我们所需要的不是某个游戏公司甚至整个游戏产业的良心发现，而是玩家本身的觉醒。

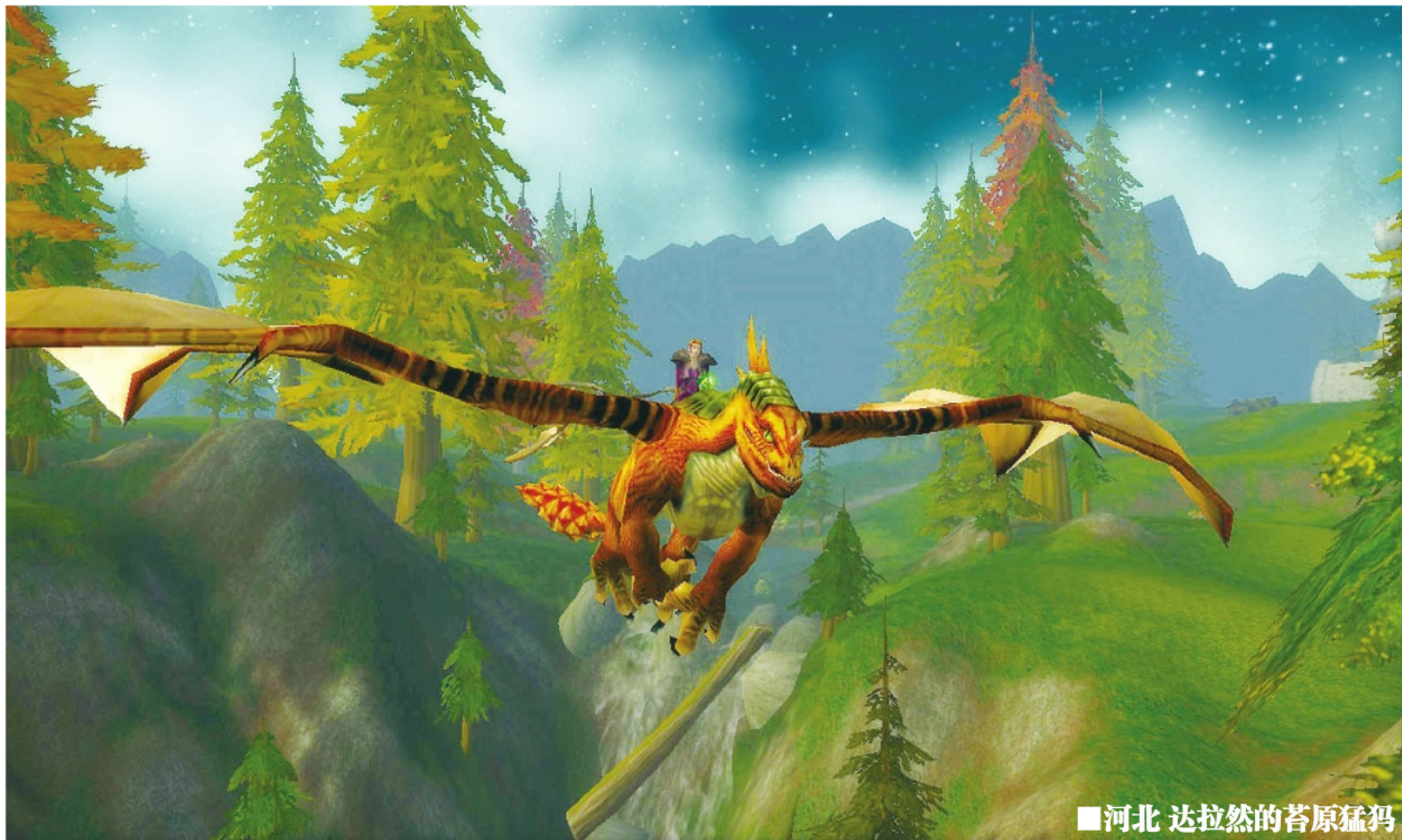








(左上图) 送房送钱，表面上看起来网游厂商出手不可谓不大方
(左中图) 是慈善？是作秀？不同的人对于陈光标有不同的解读
(左下图) 不知从什么时候开始，玩游戏和抽奖变成了两个甩不脱的词语
(右图) 在2009年，《魔兽世界》是全球最赚钱的网游


■河北 达拉然的苔原猛犸

尘封的地下城与被遗忘的人

——这是一场回忆之旅

曲凉同学最近比较烦躁，待在公会里的老人都从学生熬到了毕业，开始为生活奔波劳碌。每天的24小时里有大把的时间是为了自己的生计而犯愁，而之前一直热衷的游戏，似乎渐渐变成了一种负累，从开了ICC到现在，公会团只打通了一个区，每个CD来打碾压的很多，开荒的时候就到处少人，直到连团长都因为现实原因AFK的时候，整个公会已然出现了分崩离析的架势。天下无不散之宴席，但是又隐隐觉得即便是便当也能混毕业的版本已经离自己刚开始进来的那个游戏相当的遥远了，回到登录界面，又建了个小号牧师，看完冗长的种族介绍以后，一切都是新的开始。

“你们这些暴风的走狗，我的行为是正义的！”
——艾德温·范克里夫

前面十几级平平无奇的过去了，拜3.35的随机副本新机制所赐，一般流程上跳过的怒焰裂谷都有惊无险的排了随机自强队过掉了，而自从站了部落阵营很多年都没见过的死亡矿井也打了好几场自强，比起怒焰裂谷，死亡矿井这个联盟方第一个小副本似乎做的更完善更有趣，而且给了跨越N张地图的一整条任务链一个完整的结局。

早些年曲凉同学还是个在西部荒野溜蓝胖的人类术士的时候，就一度被一屋子迪菲亚兄弟会的哥哥姐姐们热情的追赶过，不管自己怎么高呼“欠钱神马的最讨厌了”，这些前建筑从业人员依旧不依不饶地追着打的执着精神，到现在仍旧让小号们心有余悸。

如果《魔兽世界》的任务能选择立场完成，死亡矿井就未必是一个任务的终结点，但是历史总是难以推翻的，所以范克利夫的死就永远是一个既定的节点。这个有着远大报复的有着建筑才华的青年一手壮大了石匠公会，在收到建设暴风城的邀请函的时候他一定觉得自己的事业一时间达到了巅峰，而亲手完成这件杰作的时候也收到了皇室无力支付工程费用的通知，这犹如一个晴天霹雳，皇室骄奢淫逸却拒绝支付工程费用，暴风城的每一块砖墙都有石匠公会兄弟们的血汗，这种重担之下的骤变终于让范克利夫走到了极端，石匠公会消失了，地下组织迪菲亚兄弟会建立了起来，而暴风城第一场革命由此开始。

我们循着线索寻找这股地下势力，顺藤摸瓜又找到了范克利夫的藏身之所，这个以矿坑为雏形的大本营，越深入规模越大，尽头甚至连通底下河道，当火炮轰开最后一扇大门的时候第一次见到这艘范克利夫的另外一个杰作，都忍不住惊叹下这个副本的写实感，这艘船承载的是一个建筑师的报复之心，但是凝聚的仍然是一个匠师最后的艺术结晶，不得不说是一种另类的自我销毁，而一代匠师的陨落，更是一出悲剧。

曲凉第一个号玩的是联盟，被死党A带着一路从西部荒野绕到屋子里的时候，他还没意识到往下蜿蜒的隧道竟然是

通向副本的一个入口，朋友的大号法师一路奥爆杀了进去，而我却被一地金灿灿的物品晃了眼睛，捡东西的跟不上打怪的，旁边漏掉的小怪一拥而上轻松解决一只菜鸟，然后经历一次纠结的跑尸，并且非常不幸的在寻找副本入口的行程中毫无意外的走失了……几经周折终于站到范克利夫面前，几下冰枪Boss就倒地了，曲凉捡了任务品和装备就跟着朋友冲去了后门，包里躺着这个工匠的头颅，任务也写着完成，但是望向身后的船只，总觉得有一股遗憾啊。

玩WoW也是死党A拖下水的，此前一直有想和他正正经经打一场副本的想法，但是几经周折转过几次服以后也就渐渐的遗忘了，后来他去了台服，一起打个团队本似乎更加渺茫了，唯一留在记忆里的还是那个金发的女人类法师一路奥爆着前行的身影。

“希望有天退休以后能回我那整洁的小别墅，然后养一群狗狗来陪伴我。” ——阿鲁高

曲凉蹲在达拉然钓鱼的时候遇上这枚金币总不想扔回池子里，然后他开始琢磨这硬币到底是Kuso呢还是发自内心的呢，如果NPC的经历都是一段剧本上安排好的情节，那确实可以理解为“卡”一声之后导演语重心长地拍着阿鲁高同志的肩膀说，“辛苦了，今天就到这里了，回你的职工公寓睡觉吧，唉，场务把小泰迪都抱回去，不要少了。”然后阿鲁高手捧一盒便当默默走到了台下，再愤愤掏出自己仅有的一枚金币，写上不算远大但是足够美好的愿望，塞在肯瑞托实习法师的手里，拜托他扔到许愿池中……

Kuso归Kuso，小牧师也到了那个等级，接了乌尔之书的任务排了个固定队就进了影牙城堡。影牙城堡里常年危机四伏，除了幽灵就是野兽，再不然就是半兽人，半兽人还都只有一个爹……说起来阿鲁高其实并不能算一个真正意义上的高端法师，起码他虽然有远大的抱负——“我要成为这片大陆的主人”，但是策略方面只是靠人口战术，连最开始那份能够召唤魔兽沃根的力量还是凭借着乌尔之书得来的，这种转基因工程，业务不熟练的不要轻易尝试。再有一说，法师3系根本没暗影的，阿鲁高硬是想和术士抢饭碗，此风不可长啊，吃着碗里想着锅里，伤害了广大术士同胞们敏感的内心，人人得而诛之。



一个人在灰熊丘陵



看得到彩虹的盆地

影牙庭院里的音乐相当优美，进到马厩的时候有种快到卡拉赞老二莫罗斯跟前的错觉，被另一股幽灵势力守卫着的城堡，更添了几份神秘色彩，被鸠占鹊巢的领主席瓦莱恩男爵似乎在冥冥中仍然捍卫着自己的领地，可悲的是，这座城堡早已易主，现在所做出的无意识的防卫，只是在帮别人家守院子罢了。

影牙没有这么多弯弯绕，除了一小段从监狱中找出开门人的短小流程以外，几乎可以在很短的时间内接近阿鲁高，自强队吭吭哧哧路上死了两次，终于站到了阿鲁高面前，与其说是站在高台上，不如说是被追击的对象逼到了死角，失去了布置在城堡各处的魔兽，阿鲁高只不过是一个依靠乌尔之书的野心家，抵抗徒劳，一场副本里的人生终于谢幕。

曲凉从PvP的联盟跑去了PvE的部落，蹲在PvE闲到长草的死党B热情的欢迎了他，并且在曲凉尚还年幼的时期就拎去了影牙，死党B是个血精灵圣骑士，在惩戒骑还没有很变态的2.0时期，他坚持着圣光的指引，奶到了60级，又向着70级努力，并用着奶天赋清完了城堡里老老小小和阿鲁高沾亲带故的小怪们。但是最令曲凉感慨的是，在路上各种意外被扑杀以后不用跑尸啊，不用跑尸就代表不会走失，一道金光以后，他就信春哥满状态原地复活了，当然那时候还不知道到了80圣骑士还真能有春哥天赋。

死党B是个有趣的人，会对着Boss掉的单手剑啧啧称奇，并且再三强调这剔骨刀背两把不逊于伊利丹那绿油油的主副手啊，后来还真的兴致勃勃练了个小号盗贼，刷了两把单手剑，风骚的站了很久的奥格邮箱，只可惜当时部落那边是弱势，就算是奥格瑞玛银行门口也经常只有NPC来回观赏他的英姿。









（左上图）迷失在跑尸途中，前方等待救助的朋友，等我找到副本门一定立刻过来
（左下图）开荒格鲁尔的巢穴
（右上图）祖尔法拉克著名的百人斩
（右下图）卡拉赞内魁梧的圣女

现在，曲凉回忆了下，现在死党B忙于工作，一年多以前就近乎AFK了，AFK之前跟着公会转去了十区，渐渐不再当团长，渐渐也不再当指挥，最后连同这个自己最熟悉的奶骑号都送给了同公会的朋友，“没有时间，回家很累。”死党B偶尔出来聚餐的时候这么总结道，曲凉同学默默点头，筷下生风。

“复活吧我的勇士！”“为你而战我的女士！”——不知道有没有去民政局领证的血色男女

一路从贫瘠之地再到千针石林，又为了任务清到了荆棘谷，等级适中也差不多能凑合凑合进血色了，排了治疗刚传进血色，一瞬间周遭就都是热热闹闹各种求饲养的小号嗷嗷待哺的讯息，不管是啥版本，“血色一波流”终究是速成的奥义之一。

血色修道院是一座相当大气的建筑，作为洛丹伦王国的骄傲，高高的矗立在提瑞斯法儿的北部，一旁的法奥之墓中长久的沉睡着圣骑士最初的领袖——阿隆苏斯·法奥，让很多信仰光明之力的后辈在经过提瑞斯法儿林地的时候忍不住驻足停留，以寄托内心的敬仰与哀思。不过很不幸的是，这所囊括了兵器库、大教堂、图书馆和墓地的宗教建筑在战后直接被血色十字军强占，成为了这股疯狂力量的一个盘踞点。昔日被圣光笼罩的教堂，现在却如同被一条无形的锁链所束缚，显出一丝破败的黯淡来。

经过杜安的奥爆，捡起了驯犬者洛克希的狗哨，再围观过赫洛德那人员充足有男有女的后宫三千，作为血色修道院的最后一幕，曲凉又来到了最熟悉的大教堂门口，这对悲剧的男女如果有闲暇时间著书立传，那估计卡拉赞歌剧院的剧本就要改写了。

怀特迈恩的父亲早年是白银之手的一名圣骑士，在安多哈尔战死，临死前将自己的女儿托付给老莫格莱尼抚养，迈特怀恩从小就和老莫格莱尼的长子生活在一起，两小无猜，青梅竹马，长大后毫无悬念的爱着彼此（虽然不知道她为啥没看上小儿子），但是这段恋情遭到了父亲老莫格莱尼的反对，老莫格莱尼用一个听上去很不着调的理由痛斥了一番自己的长子，说是圣骑士修身养性，沉沦在爱意之下容易让人丧失斗志，这种场面话谁听来都觉得太扯了，他长子自然也是满腹怨恨，无法开花结果的恋情助长了恨意的滋生，这促成他与克尔苏加德最终做了那笔交易，冷眼看着伊森利恩倒在沙场上，再看着父亲苦苦应对着车轮战，最后紧握着手里的剑从父亲的背后一剑刺下……恐怕莫格莱尼一生都不会忘记父亲临死时难以置信的表情。

然后故事线索要分两头来说，老莫格莱尼的长子拿到个已然走向疯狂和溃败边缘的血色十字军首领的位置，龟缩进血色教堂之内与怀特迈恩朝夕相处，另一方面，老莫格莱尼死后的灵魂也得不到安息，被囚禁在纳克萨玛斯内成为了4名天启死骑中的一员，手里那把灰烬使者也随着他的变化而堕落了。60年代的时候手

里拿着纳克萨玛斯4DK的堕落的灰烬使者进入血色的话倒是可以看到一幕弑父的后续，作为血色军的领袖，背着灰烬使者出现的玩家会受到所有血色军的跪拜，当走近莫格莱尼的时候，寄宿在灰烬使者中的老莫格莱尼的灵魂会与其对峙并亲手杀死对方，这可能不仅是对老莫格莱尼的一个交代，也是对弑父者的一种解脱。其实玩家这时候的身份应该是老莫格莱尼的小儿子，他想把父亲从无尽的痛苦中解救出来，除了满足了父亲的一个愿望以外，最后更是以自己为代价，交换出父亲的灵魂，让他永久的安息了。

虽然曲凉一直被“怀特迈恩和莫格莱尼到底有没有领证”这件事所困扰，但是这一点都不影响他每一次小号的成长总会踏过这两人的尸体的脚步，更因为血色的地图简单明了不易走失，更是他那个水货术士一展柔情带着饲料小号过来大显身手的地方。虽然途中总有种种意外，但是过程是坎坷的，结局是美好的，大致、大致如此……

“70的SS被杜安羊掉了唉……”

“脸黑是天生的，不可以啊！”

“我的孩子们需要父亲！”
——苦情男主角扎尔塔

众所周知，除了龙族，不要对艾泽拉斯大陆上所有带着“公主”二字的妹子抱有太大的期待，当年45级封测的时候拦路副本Boss就是这位大名鼎鼎的公主——瑟莱德丝，她常年居住在凄凉之地的玛拉顿里。但是由于地处偏僻，联盟和部落都不常来看望她，要不是那把浮云般的无尽黑暗之刃，瑟莱德丝公主的日常生活会非常的清闲。

作为一个剧情控，一个八卦爱好者，一个喜欢研究野史的玩家，曲凉是一直深信我们故事的男主角扎尔塔和瑟莱德丝公主之间存在着真爱的，福尔摩斯说过，排除掉一切不可能，留下来的即使是最荒谬最不可思议的解释，那也是真相。当时混沌未明，在上古众神还经常扎堆一起唠嗑的时候，森林半神的儿子塞纳留斯的大儿子看上了四大元素之一土元素首领的三女儿，大致算的上门当户对，扎尔塔一颗心系在瑟莱德丝公主的身上，放弃了月光林地和塞纳里奥议会的首座，心甘情愿跟着她奔走他乡……这还不是真爱么？扎尔塔简直堪比《魔兽世界》的温莎公爵啊……不过可惜的是，他们之间孕育的子嗣并没有继承自然的力量，反而有着母亲土元素狂暴的力量，刚刚出生就杀死了自己的父亲扎尔塔，瑟莱德丝公主在这块伤心的土地上停留了下来，守护着扎尔塔的尸体，再不踏出阴暗的玛拉顿一步。

虽然联系到玛拉顿的任务都把瑟莱德丝视为邪恶混乱恐怖的生物，但是唯独有个生命之种的任务让玩家在扎尔塔死去这么久以后将他的声音传播了出去，他让玩家带着自己的信物去告慰远在月光林地的兄弟，但是却仍然想留在玛拉顿陪伴自己的夫人和孩子，“……即使他们对我犯下沉重的罪恶……”，扎尔塔其实并不存在怨恨，可能也并不觉得自己的这段婚姻是个错误，而他的夫人也会守护着他的尸体，直到永远。

这么一解析，艾泽拉斯大陆好男人榜单上肯定会出现扎尔塔的名字，曲凉掏出小本子迅速记上一笔，又马不停蹄的开始了玛拉顿之旅。而在曲凉还是个成长中的废柴的时候，在荆棘谷被守尸守了一百遍啊一百遍以后，眼里饱含热泪的寻找荒无人烟的练级地点，最终千里迢迢赶到了凄凉之地，顺带打包两名练级中的法师队友，头也不回的三人，冲进玛拉顿一通横扫，三个布甲AOE职业，在死死活活之间异常的淡定，在装备死红之前，完成了欺负孤儿寡母一系列的任务，怀着沉重的心情走出了副本……

这两个路上捡来的法师朋友陪伴曲凉一直从银松森林练级练到影月谷，熟练到不需要分配就晓得谁应该第一冰谁应该第二冰，作为纯酱油围观党，曲凉只负责发糖绑石头以及下火雨，而即便是到他俩一套S2穿齐站在奥格门口试图挑衅他这个水术士的时候，曲凉的脑海里仍然是那两个穿的破破烂烂站在千针石林升降梯下被一条小绿线折腾跪了的画面。“有时候，独孤求败也是一种悲伤。”曲凉第N次慢条斯理打出这些字并且娴熟的拒绝了插旗。等到公会开荒黑庙的时候，这两个暧昧的男性法师双双AFK去了，偶尔看着好友名单上灰着的名字，总有一瞬间觉得他们还会亮起来的错觉。









（左上图）奴役其实是很神的战术
（右上图）天寒地冻的剃刀高地，呵气成霜
（左下图）相遇在奥达曼
（右下图）在祖阿曼看各种晒墨汁，45°泪目

尾声

曲凉发现，不管在艾泽拉斯的哪个角落，都有挥之不去的旧日情景，就像是解不下去的位面任务，到底身处何地，有时候并没有这么清晰。那些已经蒙尘的地下城，只要翻开来，就是鲜活的一页，而更鲜活的永远是当初陪伴在身侧的朋友，一同经历过，最终又去向了别处。相遇与离别，总是一再的重复。而生活，还在继续。



■武汉 Misunderstand

寻找游戏的春天里

最催人泪下的故事，并不是不平凡的人做了不平凡的事，而是平凡的人做了不平凡的事。这种感动，横贯古今。几乎在每个时代，都会有这样的人和事发生，叫我们为之感动，为之感喟，为之倾心——所谓草根，便是如此。好在，网络游戏并没有老到需要拥有妖精的寿命才能回忆。十几年前的这里的草根是什么样子的？这真是一个连90后都能解答的问题。

跟很多人希望用时光机回到过去买彩票一样，网游圈里痛并劳苦着的劳动人民还怀抱着一个对于旧时代的眷恋，草根和网游诞生之初有关。其实身边的很多的网游小职员都这样假设过，“如果当年我和陈天桥一同创业”“如果丁磊当技术员的时候，我们是死党”“如果10年前我在腾讯”“如果……”。就像谁也不能真正地看清未来一样，回到过去那是不肯能的了。

其实邂逅草根是个几率事件，草根成就不凡也是几率中的偶然。上世纪90年代末投身网游的打拼人数量芸芸，可最后突破重围飞黄腾达的却只能说是屈指可数了。这点有意识的游戏达人可以回顾一下，1992年“泥巴”（Mud，文字网络游戏）的幕后功臣，1998年红极一时的联众世界项目组，1999年构建《网络创世纪》（Ultima Online）民间模拟服务器的人们，以及2000年代理韩国网游《黑暗之光》的宇智科通等等，莫不都是被掩埋在历史的尘埃里，化作网游进化里的一道泪痕？

这就好比吃泡面啃面包演唱“春天里”的流浪歌手千千万，炒作成功月入过百万开豪车住豪宅的农民工组合也只有“旭日阳刚“一个一样。草根的成功是个小概率事件，而且正如同前段时间的网游开箱子，最后幸运的往往是极个别人。

那一年，很草根很美丽

这样说来，网游行业本身也是个幸运的草根了。虽然《仙剑奇侠传》在中国单机市场一炮而红，却并未引发精英阶层对于游戏圈过多的注视。那年小鸡小鸭在互联网市场撒欢式地跑，网游公司林立如现在这般的确是很少人能够设想的东西。新世纪前值得被追溯的游戏大事件，不过才四、五个，这个数量单单一个2009年的网游大乱斗（九城代理的《魔兽世界》易主网易，《永恒之塔》和“剑网叁”在











（左上图）小小彩票寄托着大大的希望
（左中图）旭日阳刚也曾经草根过
（左下图）2009年最震撼的网游事件就是九城失去了“魔兽”
（右上图）石器时代是无数人美好却惨淡的回忆
（右下图）陶教授自曝喜欢上微博，遭网友围攻

《魔兽世界》易主停服期间拉拢用户分流）就能轻而易举地匹敌了。在21世纪前2年，中国开始运营的网游总数加起来还不到2011年3月份网游测试的总数量的一半。

直到2003年，网络游戏正式被列入国家“863计划”，政府将投入500万支持原创网游开发，网游的草根地位才有所改善。但时至今日，国家的各种扶持依然不足以扼制精英阶层的刻板印象。陶叫兽之流的“网游毒害论”屡见不鲜，整顿网游、取缔网吧的社会提案也纷至沓来。主流文化高高在上，不屑也不愿跟网游圈子“同流合污”。

表面上，精英的大门并没有向网游敞开。可却是有人在暗度陈仓着。

如果说有什么能够拉拢草根的网游界和精英势力的话，白花花的银子就是关键了。因为中国网游产业堪比房地产的吸金能力，近年来越发普遍地受到了社会高层，国企，甚至是政府力量的垂青。山西煤老板、特种计算机龙头老大，门户网站以及政府机构在围观许久后开始了出钱出力。网游界涌现了一大批背景深厚的二线游戏公司，瞄准玩家这块膏腴之地，与曾经草根过的网游巨头们分庭抗礼。

这就不仅仅是幸运与人品问题了。+15装备没爆掉，开箱子拿极品，游戏里中了一间价值连城的北京房地产，或许都可以称之为人品，但想要幸运持之以恒一辈子眷顾一个人或者一种行业，那估计是香港喜剧片才会出现的情节。而网游面对的是现实，甚至是隔三差五遭遇世界金融危机的残酷现实。固然，作为一个草根因为机遇而崛起很重要，可“打天下容易，守天下难”，如何避免”被昙花一现“的命运是件意义更加重大的事情。

就有点像选秀的节目，一个达人一首歌可能会让人眼前一亮，但继续走下去，更多的还是要依赖实力。用实力说话，做起来往往不如听上去那么容易。或许有人还记得2001年的《石器时代》，这款游戏以明亮的色彩、可爱的人物造型和幽默的设计取代了传统在线角色扮演游戏的血腥和暴力，曾盛极一时——便可以就此判断北京华义（《石器时代》运营商）很有实力了么？而今看来不过是投机取巧另辟蹊径钻了网游风潮的一个空子。因为实力并不是风，不是某种来得快也去得快的东西。不然《石器时代》也不至于因为后期活动失衡，乏味以及商业化泛滥而过早地衰败了。归根到底，还是运营商经验不足和游戏本身的致命缺陷问题。

一个时代的伟人或许屈指可数，其间穿插的“杯具”却有千千万。1999年乐斗士工作小组的《笑傲江湖之精忠报国》，2001年中国大陆第一款原创网络游戏《第四世界》，2002年，从《网络三国》改良的《三国演义Online》，2003年上海依星运营仅半年的《遗忘传说》……莫不都是赶在网游刚刚兴盛的机遇点上，却草草了结性命的失败案例么？在无数网游小职员梦想着要穿越过去的那个网游起跑点，如果非得说草根厂商们彼此之间有什么差异的话，那就是实力吧。

还是有非同凡响的游戏泽被后世的。2000年的《万王之王》更新了3代挺到现在，2001年的《传奇》变幻了无数版本支撑了10年运营，《千年》《龙族》《红月》三驾马车影响至今，2002年的《大话西游》开创了一个系列的回合制经典，还有2003年的《天骄》《天堂》《剑侠情缘Online》等等诸多的航母级。比起一闪而过依赖幸运的创意，持之



“万王”系列更新到第三代，坚挺至今







（左图）说所有网游都暴力和色情是偏见也是部分事实
（右上图）《永恒之塔》一直都走在被批评的路上
（右下图）苏紫紫已经在挑战网游底线了

以恒的实力或许才是更能叫人们铭记的特质。而这种特质，不也正是草根走红的原因？

还有件事不能被遗忘

每涉足一个新的城池，我就很喜欢在大街小巷里闲逛，和一些精致的小吃店的不期而遇总是叫人欢欣雀跃的，行者朋友之间所谓的"酒香不怕巷子深"就是这样。想必这是种最超然物外的草根精神了，但在时下的这个年代却并未被普及。无论在何种年岁，超脱都是小众的。大部分人向往，也仅仅是向往而已。因此，在这么现在的社会里，所谓的草根精神早已把老子忘到了九霄云外。在追名逐利的漩涡越来越大的时候，草根的世俗代表就成为了那些自社会底层爬起的功成名就的人们。

然后人类的矛盾心态就淋漓尽致地展现了。一方面，草根的背景引人同情，另外一方面，草根的飞黄腾达又叫人妒忌。需求者产生动力，一旦围观的人心怀叵测了，表演的也就变质了。这也就解释了为什么网游圈会在草根的路上走得越来越稀奇古怪的原因。甚至有政协委员站出来指责，"95%左右的网络游戏是以刺激、暴力打斗、甚至甚至色情为主要内容的，在暴力网络游戏创造的虚拟世界里，可以随意杀人、放火、掠夺，而这一切都不必承担后果和责任。"

其实从游戏诞生的那一刻起，绝大部分网络游戏都是围绕着PvE这个主题而制作。网游的暴力打斗与其说是具有某种坑蒙拐骗的目的性，倒不如说是网络游戏的一种传统继承方式，至少在它诞生初期还是出于这么单纯的原因。如果离开了和怪物之间的打打杀杀，游戏还有什么其它的方式呢？即便是追溯到FC时代的打鸭子，在这些"叫兽砖家"眼中不也是很黄很暴力的吗？

然而，网游也确乎出现了这种现象。不仅表现在内容上，更是表现在炒作上——绝大部分的事实证明，网游的新内容的添加，都是为了方便炒作而服务的。比如《永恒之塔》为了吸引热血玩家，在新版本推出了斯巴达角斗士式的格斗场（如果官方有人研读过斯巴达或者角斗士的血腥历史，只怕也不会做出这种炒作了）；或者为了招募寂寞宅男，《古域》让模特湿身评选"Yu"女（讽刺的是，这还是一款古代背景的游戏）；又或者《魔界2》的电影画质宣传火爆之后，《极光世界》也宣称自己的画面媲美电影（与《神兵传奇》宣扬自己画质次时代一样，跟真正的次时代比起来都是些名不副实的把戏）。如果假货的广告还能勉强说是为内容而炒作的话，那么网游的广告纯粹就是为炒作而炒作了。

为什么要炒作呢？这个问题如果移驾到明星身上就会有一个相当显而易见的答案，为了红，为了赚更多的钱。前者在草根身上很普遍，因为草根久了会寂寞，不被正统文化承认就更寂寞。想要被精英接受，就只能站在草根的顶端叫社会高层看见，然后草根就不再是草根了，就成为了社会精英的一员，可以站在更高的位置上观察众生。正如每个美国人心中都有一个美国梦一般，每个中国人心中也都有一个精英梦。但这只不过是母系社会被破坏后的全人类共同的追求罢了。虽然容易引人诟病，但看穿了也无可厚非。

因此，草根需要炒作，网游更需要炒作。这也是为什么西单女孩上完春晚很快地跟网游圈牵手，苏紫紫秀完自己可怜兮兮的背景就开始在网游圈脱光衣服，还有芙蓉和凤姐争相为网游宣传造势的原因。名利双收谁不喜欢呢？更何况在"幸运＋实力"的簇拥下，略有名气的草根内心深处其实是有恐惧的。因为有了名声，所以惧怕失去名声，就像一个一夜暴富的穷人穷怕了一样。他们似乎像是得了不炒作就会死的顽疾一样！所以，炒作作为草根的附加值，也成为草根成功的必须了。

而今的游戏行业真的是深谙此道啊。

但如果一味地把炒作当成坏事，也不能不说是一种误读了。有时候炒作的需要刺激着草根前进。比如说"旭日阳刚"在被原作者汪峰禁止演唱《春天里》后，想要找到另外一个曝点炒作自己，他们就需要一首新的歌曲。芙蓉姐姐想要继续在媒体上面曝光她就得减肥，变瘦，成为另外一种话题。而网游想要通过炒作吸引玩家，本质上也应该提供玩家更好的游戏玩法。

网络游戏不是在年复一年的炒作里，给予玩家更大的享受吗？比如在某次网游研究会议上，最初由某厂商老总提出了"次世代"的概念（很明显是为了炒作）直到现在完美《降龙之剑》的宣传，"次世代"的的确确推动了网游一个时代的发展。无论后来号称是次世代画质的网游是否真的画质达到了韩国标准，这个对于游戏画面的要求一直激励着中国网络游戏厂商做出更合乎宣传语的游戏画质——这也是近年来网游行业最大的进步了。

最新兴起的一个炒作关键点是跨服。玩惯"魔兽"的，最大的"杯具"是转服很麻烦，特别是跨服还联盟转部落（简直不可能）。针对类似需求，嗅觉一

向敏锐的完美用新游戏《倚天屠龙记》率先炒作起有关跨服的“AX”技术，接下来网游界又掀起一翻跨服战场的热潮，盛大的《永恒之塔》紧随其后。虽然此前无数游戏宣传或多或少地都提及过跨服概念，但是如此大张旗鼓且异口同声的炒作却是史无前例的。因此，以后更为人性的服务器间交流会不会出现呢？这又是炒作之后的一种期待了。

什么都会渐行渐远

在Cos刚刚兴起的时候，Coser们都是因为爱好而聚集。那个时候的Cos界也跟当年的网游圈一样草根，因为有爱而美好着。但是Cos商业化却将一切颠覆了，当Coser变成了模特，当社团收取会费，当连化妆都不再义务的时候，一个摄影师大言不惭地告诉说：“我拍照一天收费500并不是商业化，就像卖服装的，我这是正当事业”的时候。一如红到不再草根的草根们住着豪宅开着名车，我们还能期望他们的心态一如从前吗？人是会变的，当不再草根或者不再想草根之后，什么都会渐行渐远。

现在的网游行业草根吗？不草根，暗度陈仓来投资的精英多如牛毛。那现在的网游草根吗？很草根，指手画脚横加批判的社会偏见不绝于耳。只怕是在中国很少找到第二个行当能有网游业这么分裂的人格——想不变态也难。比如百度指数的调研显示，网游最大的受众是高中生，可偏偏一线企业给职员设置的准入门槛是大学毕业以上，研究生等学府精英为佳；网游炒手一边找大胸美女叫她们露沟代言，另外一方面又要求她们务必形象清纯，表情天真。

但整个行业的精英化也并非全部都是坏事。一个在常州政府投资下的工作室朋友表示：“我们不能搞三俗的美女宣传，上面很排斥”。另外，接触过由政府和步步高、网易合资的《诺亚传说》的玩家留言说，“这游戏练级休闲，恶意PK相对较少”。除开这些相对片面的现象之外，大规模的融资，给游戏制作带来了更好的机遇。

完美更新了引擎；盛大开拓和发掘起暴力因素相对较少的休闲游戏领域；腾讯的游戏系统更加人性化，客户体验上升到国内一线水平；金山比起做杀毒软件，还是经营一个能给《魔兽世界》带来压力的游戏更有市场……我们不得不承认，和正反两个方面的炒作一样，网游行业在这个过程中，其它方面也得到了优质的升华。

还好，薪火相递

整个行业的精英化并不代表着网游界就丧失了草根和草根精神。在某些二、三线游戏厂商里，甚至是从行业底层挣扎并打拼着的热血青年们那里，我们还能看见叫人泪流满面的忍耐、梦想与激情。

了解了厂商客服、文案和实习生，才发觉社会上的苦难不仅于此。通宵上班被玩家谩骂却只能礼貌接待的客服；给项目组卖命多年却不得不被迫辞职的人员；每天上班被各种Boss呼来唤去还不给好脸色看的实习生们……虽然大家都在忍受各自的逆境，却拼命呼吸着想要活下去，活得更好，更美丽。虽然我不知道他们是不是想或者能不能变成精英，但是他们有梦想，所以网游这个行业再苦再累也会咬紧牙关坚持下去。

草根会灭绝吗？草根不会灭绝的。因为这个世界的精英总是少数，生而为绝大多数的我们，嫉妒也好，敌对也罢，纵然改变不了出身，却总有机会改变未来。或许从一开始各位就很迷惑，平凡的人做出怎样不平凡的事才能为之感动呢？那便是奋斗了吧。在辛酸与迷茫中一步一步靠近金字塔尖端的过程，又怎能不引起人们共鸣呢？毕竟，每个人心中都有一个梦，一个活得更好的梦。草根的崛起帮我们实现了这个梦，也给予了我们继续做梦的权利。那么无论是对于现在精英化的游戏行业，还是已经精英了的旭日阳刚之流，我们都不必过多地苛责了。

我还有梦，我还年轻，我还能前行。

这样就足够了。







（左图）“魔兽”很好，就是不好部落转联盟
（右上图）《传奇》永远都只能是记忆了
（右下图）草根需要努力

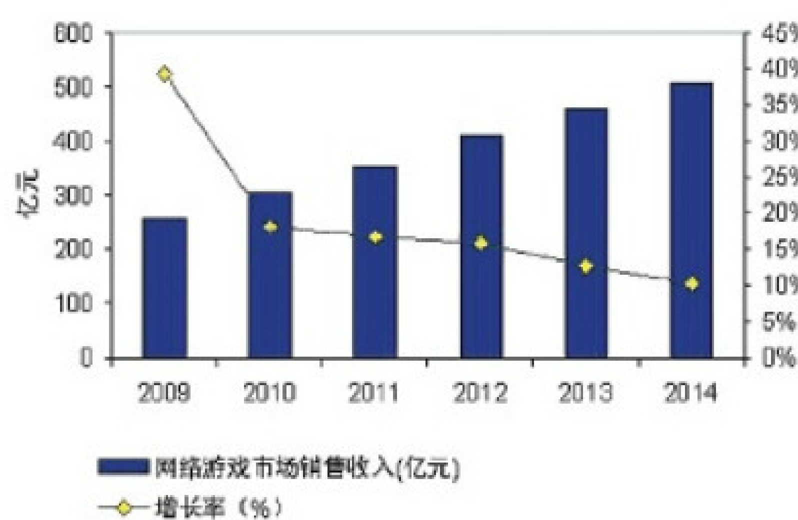


■北京 采花狼

改编
网游文化缺失的救命稻草

文化创意产业是指依靠创意人的智慧、技能和天赋，借助于高科技对文化资源进行创造与提升，通过知识产权的开发和运用，产生出高附加值产品，具有创造财富和就业潜力的产业。“文化创意产业”从字面上解读有三层含义，第一，要用深厚的文化做基础。第二，要用创新思维的理念来运作。第三，以此基础和理念创造出产业链。按照这个定义，属于文化创意产业的网络游戏无疑处在了一个相当尴尬的位置。

哥做的不是文化，是产业



尽管增长速度有所放缓，但IDC预测网游市场仍将保持14.7%的5年复合增长率，2014年将达到508亿元人民币的规模。

网络游戏是否是一个文化产业，答案是毋庸置疑的。根据IDC的数据显示：2001年我国网络游戏市场规模为3.1亿元人民币，2002年9.1亿元、2003年13.2亿元、2004年24.7亿元、2005年61亿元、2006年65.4亿元、2007年105.7亿元、2008年183.8亿元、2009年256.2亿元人民币。这个规模庞大的产业除了研发和运营的游戏公司，还维系着宽带运营商、网吧、等周边产业，以及盗号、诈骗、五毛等一系列灰色产业的发展。

那么，网络游戏这个创意文化产业，“文化”究竟体现在哪里？这就是一个充满争议的问题了。虽然顶着创意文化的帽子，但网游和中国大部分互联网企业一样，卖的都是商业模式而非技术创新。“商业上是成功的”，在市场经济下本是无可厚非。但根据木桶短板理论，被精辟的总结为“打怪升级”4个字的网游，就好像一个暴发户被人在后背指着说“呸！没文化”一样，是一种贬低身价的侮辱。所以即便暴发户是真的没文化，也能去野鸡大学混个文凭出来显摆显摆。而文化内涵一直“先天不足”的网络游戏，也早就找到了为自身镀金的特效良药，那就是——改编。

扯虎皮
——网游改编之名著篇







早在单机游戏盛行的时候，改编名著就已经成了已经屡试不爽的手段，到了网络游戏这里更是如此。游戏厂商对于名著的改编，采取的是“重点突击，逐个歼灭”的战略，先是一窝蜂的如蝗虫一般改编一个名著，等玩家们审美疲劳了，再着手改编其它名著。

名著改编最出名的，就是《三国演义》了，书中描写了东汉末年和三国时代魏、蜀、吴三国之间的军事、政治斗争，成功的还原了一个英雄辈出的乱世。小说中的众多人物形象以及人物及国家之间的斗争非常适合游戏的改编，《网络三国》的成功让后来三国题材的游戏如滔滔江水一般连绵不绝，而让三国题材的游戏如黄河泛滥一发不可收拾则要归功于网页游戏，《部落战争》的内核披上“三国”的外衣简直就是完美的绝配。因此在传统网游早已将改编伸向其它名著的时候，网页游戏还在孜孜不倦地量产着三国游戏。

网易的《大话西游》的推出比《网络三国》要晚，但这丝毫不能影响“西游”挤下“三国”坐上名著改编的头把交椅。《水浒传》和《红楼梦》因为题材的限制，改编的作品不是很多，不过抱着“有条件要改编，没有条件创造条件也要改编”信念的游戏厂商，经过不懈的努力，总算是让四大名著得以全部在网游里出现了。至于改编的质量如何，一款游戏是这样介绍的：以中国四大名著之一的《红楼梦》为背景依托，创造了仙界、人界、灵界3个地域为基础的神话幻想世界。对比来看，新版红楼的改编真的算是很给面子了。

除了四大名著以外，《封神演义》《镜花缘》《搜神记》《山海经》《白蛇传》《桃花源记》甚至是《金瓶梅》都被“改编”过，不过这些改编的作品大都只是单兵作战，数量上难以同“三国”和“西游”看齐。前一段时间改编比较集中的应该是“聊斋”题材了，根据其改编的游戏有《聊斋Online》《梦幻聊斋》《聊个斋》《倩女幽魂Online》。“人有多大胆，地有多大产”，相信在厂商的辛勤耕耘之下，聊斋题材的游戏一定会有个好收成。

名著蕴含着中华民族的文化精髓，在文化的内涵与底蕴方面具有得天独厚的优势。将名著改编成游戏，可以为网游的文化建设注入全新的力量，同时游戏这种新时代的娱乐方式也可以成为传播传统文化的桥梁。本来，这个双赢的初衷是美好的，但现实却是残酷的。数量庞大的名著题材改编的游戏中，有几款能真正体现名著的文化内涵？无非只是“借壳上市”的商业手段而已，文化传承神马的都是浮云。





（左上图）《网络三国》开创了网游的三国时代。
（左下图）三国题材是网页游戏的最爱，厂商用了都说好。
（右上图）以此为转折点，西游题材开始了井喷，并最终成为了名著改编的NO1。
（右下图） 聊斋题材成为下一个金矿，他们终于对《聊斋志异》下手了。

借东风
——网游改编之影视剧篇

电影改编的游戏都是垃圾！许多玩家都有这种看法，当然，客观一点的说应该是“电影改编的绝大多数游戏都是垃圾”。造成这种情况的原因有很多，一方面是负责改编的人员能力低下，另一方面为了配合档期宣传，游戏的制作时间往往相当苛刻，这样制作出的游戏质量就可想而知了。

这种电影改编游戏的“杯具”早在上个世纪就上演过，悲剧的主角就是耳熟能详的《E.T.》。这款改编“神作”出在雅利达主机上，时间是1982年，当时游戏制作人被告知要制作一款改编电影《E.T.》的游戏，而且必须要配合档期，幸好此时距离电影的上映还很长，足足有6周的时间……最后游戏总算是按时出来了，不过由于其质量太过拙劣，除了一批最早购买的倒霉玩家入手以外，500万套的《E.T.》游戏全部被运到新墨西哥州的大垃圾场销毁掩埋，《E.T.》的惨败更是成为了后来“雅利达大崩溃”的导火索。







（上图）不是所有改编都有美好结局，游戏版的《E.T》直接要了雅利达主机的命。
（中图）一些网游选择在内容上跟电影进行深度合作。
（下图）网游改编电影的态度是：宁可做烂一千，不能放过一个。

有了如此惨痛的经历在前，后辈们是否会有所醒觉呢？答案是No，是随着近代电影产业的不断发展，游戏厂商对于借助改编电影搭上人气顺风车的做法更是趋之若鹜。目前网络游戏改编电影有两种方式，一种是与电影进行合作，在游戏中推出相关电影剧情的副本，例如《成吉思汗》跟《刺陵》的合作，《新倚天剑与屠龙刀》跟《画皮》的合作。还有一种就是推出与电影同名的改编作品——《七剑》





（左图）《最终幻想ＸⅢ》和《最终幻想ＸⅣ》得到的评价都不太高，史艾社本来想单机网游两手抓，结果两手都软了。
（右图）跳票多年的《仙剑Online》并没有达到应有的高度。

《十面埋伏》《投名状》《赤壁》《东邪西毒》《蜀山》《长江七号》。改编网游上马的时间也是越来越快了，就在《剑雨》刚刚上映不久，《剑雨Online》就已经开始封测，由此可见一斑。

电影由于受到自身体裁的限制，无法在有限的时间里容纳更多的细节，所以经常要在诸多镜头中做些删减（许多电影在发行DVD的时候都会有加长版和导演剪辑版）。而将电影改编成游戏后，游戏不仅可以还原电影的世界观，还可以弥补电影由于时间限制所无法细化的情节。但是对于许多厂商来说，改编电影被当成了快速成功的东风。殊不知“只欠东风”的前提是“万事俱备”，将充分条件和必要条件混为一谈，做不出好游戏也就在情理之中了。

顺便一提，除了目前比较流行的电影改编以外，电视剧改编网游也有所涉及，例如《亮剑Online》就是改编自电视剧《亮剑》，对于这款游戏的评价一句话就够了——“《亮剑Online》亮了”。

被改编
——网游改编之单机游戏篇

单机网游化的原因来自于整个业界的大环境，一方面是游戏的开发成本越来越高，一方面是无处不在的盗版威胁。单机游戏和网络游戏两种截然不同的盈利模式，导致盈利降低后最先受到冲击的一定会是单机游戏。说是暂时性撤退也好，向市场妥协也罢，无法固守单机阵营而转为网游的厂商，或多或少都有一些悲壮色彩。然而单机网游化的道路并不顺畅，《仙剑奇侠传》《武林群侠传》《轩辕剑》《炎龙骑士团》《风色幻想》《三国群英传》《剑侠情缘》，这些在单机时期优秀的系列游戏在改编成网游后却都难以重塑辉煌。

在改编单机的网游阵营中，似乎只有《魔兽世界》获得了成功，打个不太恰当的比方，这种一人吃肉，众人喝汤的情形像极了享有“三坟”美称的任天堂，任天堂自己赚得盆满钵满，第三方厂商却遭遇销量暴死。究其原因，任天堂用WII开拓的新用户都不是传统游戏玩家，这些新用户对传统游戏是“不兼容”的。作为第三方厂商坚持选择WII平台，但推出的新游戏却还是传统游戏，销量遭遇暴死也就在情理之中了，任天堂的北美社长雷吉吐槽说第三方全都“不开窍”并不是乱喷。

其实单机网游化也是同样的道理，既然选择了网游化这条路，就要认清网游要最终面对的用户群体，有的放矢的进行研发。还有一点是最可悲的，有不少单机改编的网游自身品质尚可，却死在了糟糕的运营上。单机改编的游戏理应是各种改编中文化传承度最高的，不过深刻的文化影响力是建立在强大的商业基础上的，倘若自己先翘辫子了，也就别谈什么文化传播了。

难兄弟
——网游改编之网络小说篇

前段时间，多位知名作者相继离开某知名网络文学网站，究其原因是因为他们的作品游戏改编权。目前热门网络小说的游戏版权，已经从几年前的几十万，涨到现在的几百万。据称梦入神机的小说《阳神》，改编的版权费用是300万。对于网络文学网站来说，除了传统的VIP付费阅读，实体书出版和游戏改编已经成为网络小说最主要的盈利来源。

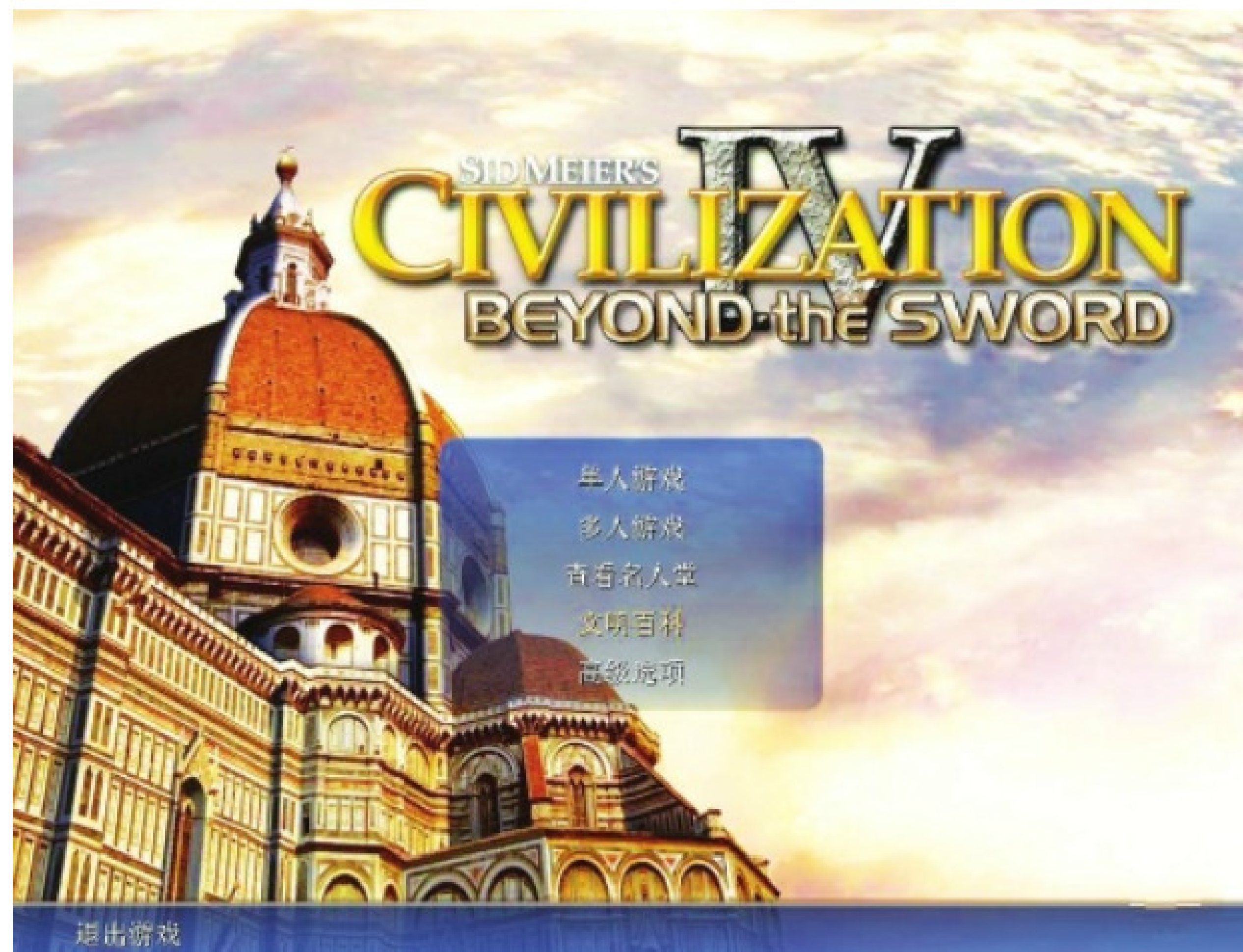






（左上图）《诛仙》成功后，完美又顺势推出了《梦幻诛仙》。
（左下图）《凡人修仙传》的小说还在网络上连载，其改编的游戏已经开始封测了，快，实在是快。
（右上图）《第一次亲密接触》的改编游戏，玩家们表示压力很大。





（左图）光荣改编自同一题材的两款游戏，体现的文化底蕴却大不相同。
（右图）在《文明》游戏里可以非常直观地体验文化渗透的过程。

追溯网络小说与网络游戏的联姻，要从《诛仙》说起，完美世界将其改编后大获成功，让厂商意识到网络小说这座金矿。其后根据人气网络小说改编的游戏作品大量出现，在今年就有《飘渺之旅》《星辰变》《恶魔法则》《凡人修仙传》等多部作品推出，让人目不暇接。

网络小说的主要读者以青少年为主，这与网络游戏的用户群有很大程度的重合，单从宣传效果上来看，将网络小说改编远比单纯的广告投放的效果显著。而且不少网络小说类型就是网游类的，内容就是组队、寻宝、杀怪、很容易无缝衔接进网络游戏，让改编的难度和门槛大幅降低，但是这种重复性题材的也容易让玩家丧失新鲜感。

当然，适合改编是一回事，改编的结果又是另一回事了。拿很早以前的网络小说《第一次的亲密接触》来说，非常适合改编成恋爱养成的游戏，恋爱养成游戏最重要的是两点：剧情和人设，原著小说那么感人的情节，作为改编作品就不用为剧情操心了。人设方面，3D建模咱技术不行，2D的CG咱总能搞定吧！画几个美型的人物不是难事吧？可事实跟玩家开了一个天大的玩笑，《第一次亲密接触》的游戏版雷了，而且从人设到剧情雷得相当彻底。游戏制作人员没有切腹谢罪，简直是愧对广大玩家。

网络小说改编的最大问题就是时效性，因为网络小说是个“新陈代谢”非常快的行业，一般当红的网络小说人气最火的阶段是在连载期间，一旦连载完结，读者就会转而阅读其它新连载的作品，人气大量流失，即便是小说出版了实体书，其流行寿命也无法比肩传统的文学作品。因此为了搭上网络小说人气的顺风车，许多厂商往往在小说连载期间就买下版权，更有甚者小说还未连载完毕，改编的游戏已经推出，试问在这种火箭般的研发速度下，改编的质量如何能够保证？

另外网络小说作者的准入门槛低，并且是以更新量为吸引用户的主要手段，虽然不乏精品出现，但大部分网络小说还是存在着诸如设定混乱，情节注水，题材跟风都诸多缺点。作为长期被大众有色眼珠看待的难兄难弟，网络游戏与网络小说的结合能否擦出文化的火花，说句实在的，真不容易。

篇外——文化是个什么玩意

虽然文化一词被提及的频率很高，但其本质的定义却很难说清楚。梁启超先生对文化是这样总结的“文化者，人类心能所开释出来之有价值的共业也”。文而化之，通俗易懂。

通过文化扩张的方式在游戏中被形象的表现出来，而在现实世界中，这种方式被赋予了一个更加直观的名字——文化渗透。从美国、日本再到现在的韩国，文化渗透的脚步似乎一刻也没有停过。对于拥有五千年悠久历史的文明古国，面对文化断层和文化渗透的内忧外患，如何将博大精深的传统文化发扬光大，就成为了文化产业亟待解决的课题。

这时候，精明的商人们从中发现了大大的商机。通过“弘扬民族文化”来进行营销是个多快好省的手段，如果消费者不买账还可以强行扣上一个“不爱国”的帽子。对于这种“文化热”现象，社会学家艾君是这样看的：热的现象表现为一种思维和理论得到广泛认可，让百姓自动、自愿参与其中的一个阶段或范围内的文化现象。文化有时会受到经济驱动产生一种“虚热”、确切的讲是“文化利益驱动热”，这种热只能说文化的内部的分子结构在开始活动，还没有表现出热量……

有人说“网游没文化”是不确切的，网游的渠道建设、宣传推广、收费模式不无体现出网游的商业文化，但是这种说法还有另一种解读，等于是承认了网游就是一个通过投机倒把起家的暴发户，仍然掩盖不了网络游戏文化内涵贫乏缺失的本质。但有一点是基本可以达成共识的，那就是文化仅靠简单的复制是难以成型的。就如同国内的厂商可以制作出“物美价廉”的山寨iPhone，但它冲击的也只是正品的销量，而难以对苹果文化产生分毫的动摇。

网络游戏力图通过“改编”这一手段，来突破自身“文化沙漠”的困局，这本是无可厚非的事情。然而，毫无诚意和技术含量的改编，配上文化驱动利益的理念，构筑出的所谓文化基石，只能是一座座虚无缥缈的空中楼阁而已。



《卧虎藏龙》不是最好的武侠电影，



天际，塔姆瑞尔（Tamriel）帝国北方的行省。这里山脉延绵，常年被冰雪覆盖，山峰之高以至于快要触碰到了天上。当然，这是个有点夸张的说法，但在这个行省中确实存在全大陆最高的一些山峰。其中最高也是最著名的一座，人们称之为“世界之喉”（Throat of the World）。行省的主要居民——身体强壮的诺德人（Nord）自称“天空之子”。他们相信在世界之喉上，天空用自己的呼吸创造了人类……

PC/PS3/X360

上古卷轴V——天际

■The Elder Scrolls V: Skyrim■角色扮演■Bethesda Game Studios■Bethesda Softworks■2011年11月11日■湖北Morgana



诺德人身强力壮，个性固执坚韧，以对寒冷天气乃至冰系魔法的抵御力闻名遐迩

你，一个无名小卒，被关在一座同样没有名号的监狱里，坐以待毙。这就是每一代“上古卷轴”游戏的开始

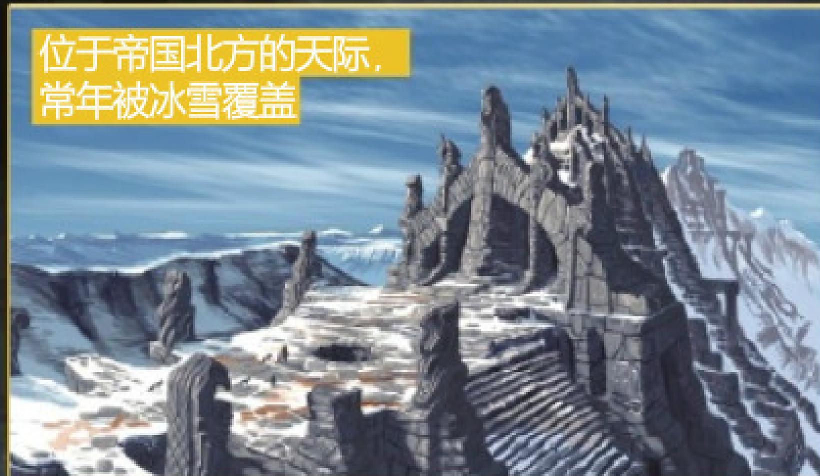
但这次，你可是被关在天际的监狱里。那是一片夹在不可思议的晨风（Morrowind）和阳光明媚的塞瑞迪尔（Cyrodiil）之间的广袤土地（它们分别是系列第三、四代故事的发生地）。

你，被释放了，原因未知，但你被释放到一片正为分裂承受痛苦的土地。长久以来，九大家族割据一方，实施统治。随着时光流逝，他们中有的已经被推翻，有的被议会夺走权利，复杂的势力互相倾轧，已经到了战争的边缘。正当他们要为各自的利益与荣誉开战时，龙却现身了。

这便是Bethesda Softworks带来的第五个“上古卷轴”系列的正传。它描述的世界距离上一部作品《湮灭》（Oblivion）已经有200年之久。不仅诺德人现在麻烦缠身，帝国也失去了在黑暗精灵之地的大片国土，主要的统治者——赛伯丁家族（Septim）死亡殆尽。在《湮灭》里，作为一个被囚禁的无名小卒，你找到了死去皇帝的私生子马丁（Martin）。只有他，能用龙火（Dragonfire）点亮湮灭领域，让凡人的国度免受湮灭之地恶魔的袭扰。这就是为什么马丁如此重要：他的身体里流着赛伯丁家族的血液，而赛伯丁家族是龙裔（Dragonborn），只有他们才能让龙火长明不熄。可是200年过去了，马丁和他的子孙也已销声匿迹。没有了赛伯丁家族的庇护，世界变得混乱和脆弱。湮灭领域的龙族蠢蠢欲动——没有什么再能与它们匹敌了。

奥德温（Alduin），那条最大最凶恶的巨龙，来了。上古卷轴预言了他的到来，只有龙裔才能阻止它……

万众期待的《上古卷轴V——天际》继承了很多前作的特质：第一人称视角、可供自由探索的开放世界，结合了近战、魔法和潜行元素的战斗，它确保了系列的玩家能找到以前的感觉（特别是《湮灭》并没有显示出太多对以往系列继承性的时候）。同时，《天际》也加入了一些新东西，其中最吸引人的当属新能力“龙之咆哮”（Dragon Shouts）。它虽然拥有强力的区域性魔法效果，但它并不属于魔法的范畴。想要获得这个独一无二的



位于帝国北方的天际，常年被冰雪覆盖



白色的土地，与晨风和塞瑞迪尔毗邻



天际的古老神庙中，隐藏着不为世人所知的秘密



奥德温之墙
Alduin's Wall

在天际省偏远的区域有一处古老的神庙，这曾是逐渐衰落的皇家守护团Blades的庇护所。在神庙的深处有一面奥德温之墙，墙上记录着帝国的历史和奥德温归来的预言。龙族大军即将重返人类的世界，若想保护帝国，再次击败奥德温，这面墙上的信息将是关键……

毁灭
Devastation

千年以前，在那个没有历史记录的年代，龙族掀起了与人类的战争。龙族毫无悬念地获得了胜利，他们摧毁了人类的家园，让人类屈服于他们的统治下，从此人类成为龙族的奴隶。龙族的首领奥德温是凶残的统治者，是吞噬世界的毁灭之王。传说他有一天会返回塔姆瑞尔，这一天似乎很快就要到来了。

击败奥德温
Alduin's Defeat

这个含混的图像显示奥德温曾被智勇双全的人类所打败，但却没有透露具体的方法。如果现在有人想要打败龙族，就需要能破解图像上暗藏的信息。但谁会站起来反抗神一般的奥德温？如何才能将这个怪物驱逐出人类的家园？也许再次出现的龙裔能从中找到一丝线索。

混乱法杖
The Staff of Chaos

奥德温之墙描写了3件与其归来预言有关的事件。第一件是混乱法杖的粉碎（在系列的首部作品中上演）。混乱法杖是一件可以打开异世界大门的上古神器，帝国的首席战斗法师Jagar Tharn曾用此杖将国王尤里安七世（Uriel Septim）囚禁于湮灭领域，随后他将法杖摧毁以确保没人能救出国王（玩家在首作中寻回了法杖的碎片并打败了Jagar Tharn）。

黄铜巨人
Numidium

第二件事是黄铜巨人的归来。黄铜巨人是铜器之神，由建筑之神Kagrenac所制造的巨大傀儡，第三纪元初期的皇帝塞伯丁用来征服高精灵及红衣守卫的终极武器（在《匕首雨》中有一个决定黄铜巨人所有权的任务，玩家的选择将决定黄铜巨人是由皇家所有，还是交于其它势力，不同的选择会对随后的游戏进程产生戏剧性的变化，最后改变西海岸地区的势力，引发7个结局）。

能力的过程是漫长的，回报也是令人激动的——你将可能最终驾驭龙族！这在“上古卷轴”的历史上还是第一次（“上古卷轴”主系列之前一直没有龙的设计），因为你，这个无名小卒，被证明是龙裔，很可能还是世界上仅存的龙裔。

在系列的历史中，塔姆瑞尔帝国的首位国王台伯·赛伯丁（Tiber Septim）就拥有“龙之咆哮”的能力，他也是踏上七千层台阶来到世界之喉，见到古老的“灰胡子”（Greybeard）的第一人。Tiber Septim使用“龙之咆哮”的能力，领导他的军队对抗敌人，在战争中所向披靡，最终统一了帝国。在台伯死去数年后，龙裔就仿佛从世间消失了一般，再也没有人见到过，直到我们的英雄踏上了天际的疆土。现在，《天际》中出现了龙裔这种与凡人不同的神秘种族，受于诸神的恩赐，他们拥有和龙相差无几的能力，“龙之咆哮”就是其中一种。“这并不是凭空而生的。”《天际》的制作人（也是几乎整个系列的主创）Todd Howard说，“它和野蛮人的战场咆哮有些类似，我不确定在《匕首雨》（Daggerfall）的背景书里是否提到过这个能力的相关背景，但《红衣卫士》（Redguard）的游戏手册中肯定有。在《天际》开发的初期，我们就决定加入‘龙之咆哮’以及和龙有关的故事背景。”

> “龙之咆哮”在龙语中是一个三字咒语，要掌握咒语的能力，你首先要打败一条真正的龙，并汲取它的灵魂

这样才有学习的可能。但开始你并不知道咒语是什么，龙族们将咒语用自己的语言书写在遍及天际各地的废墟里，龙魂将指引你辨识那些古老的文字，找到其中的关键文字。

“龙之咆哮”并不是朝夕可得，在那之前，你还有很长的路要走。你需要探索、成长，战斗是你冒险中的家常便饭。

考虑到前作在战斗系统上的缺陷，《天际》在这方面的改进是显著的。开发者设计了一套全新的双手战斗”模式，玩家可以在主副手上装备任意的武器或魔法，这就组成了多种战斗风格。你可以挥舞双手剑上阵，或采用单手剑与盾牌的组合，这是再传统不过的战斗方式，也可以装备两把不同的利器，甚至两种不同类别的魔法。快捷栏也经过了人性化的调整，玩家可以设置常用的法术和武器，然后随时改变战斗风格。当然，玩家的英雄再强大也不是全能选手，在众多武器中选择一个喜爱的进行专精训练是有必要的，这将为武器带来特殊的附加效果——单手剑专精增加致命一击几率；斧头专精可以在成功击中敌人后让他们持续流血；钉锤专精似乎更强大——可以无视敌人的护甲。

《天际》中的战斗将会讲究攻击与防守的时机，盲目进攻会暴露弱点，让敌人有机可乘；一味防守会使自己节节败退，更难以抵挡敌人压制性的攻击。知道何时攻击防守，才是取胜的有效手段。在防守上，Bethesda加入了与日式动作游戏中“一闪”类似的反击功能，玩家举起盾牌防御攻击的一霎那，抓准时机反击会弹开敌人并使其受到重创，但很难每次都成功，需要反复练习（并不是装备盾牌才能反击，双手武器同样可以，只不过没有前者那么有效）。玩家在《湮灭》中常用的“边战边退”的战术在本作中不再有效，敌人的攻击节奏将比你想像中快得多，几乎步步逼人，穷追不舍。你可以翻滚来躲避敌人的攻击，但这只对攻击速度

红色山脉 The Red Mountain

红色山脉是《晨风》中的一块重要区域，大反派Dagoth Ur的城堡就位于其中。后来，玩家英雄出现，将Dagoth Ur在红山底最终击败。

湮灭之门 The Oblivion Gates

在《湮灭》游戏的开始，国王尤里安七世之死让奥德温的回归又少了一重障碍。帝国的继承人马丁，在玩家英雄的帮助下赢得了关闭湮灭之门的机会，但马丁在此过程中消失。塞伯丁王朝的结束同样意味着塔姆瑞尔帝国的新纪元。

天际子民 The Sons of Skyrim

第三件事是天际的子民们被名为Esbern的皇家守卫所刺，鲜血四溢。这个可怕的事件预示着奥德温归来之日越来越近。在《天际》的开始，天际的国王遭到暗杀，许多北方的势力开始脱离控制，诺德人分成两派，一派支持旧帝国的统治，另一派想在纷争的帝国中自立为皇，他们之间的冲突似乎无可避免。

世界之喉 The Throat of the World

位于塔姆瑞尔帝国北方的天际省以山区为主，世界之喉是最高峰，需要登上七千层台阶才能到达。古老的“灰胡子”居住于此，他们是龙裔传说中的关键角色。作为无名小卒的你，将要跨越七千层台阶到达顶峰，朝见“灰胡子”。世界之喉裂开的顶峰，象征着纷争的天际省以及残酷的内战。

希望 Hope

奥德温之墙描绘的预言是可怕的，但并非毫无希望。一个被赋予了与龙族相同力量的凡人将站起来反抗奥德温，保护人类的家园不被毁灭。图像中的皇家守卫深深鞠躬，他们保护着龙裔的血脉，直到他们归来面对奥德温。200年前，随着湮灭之门的关闭，塞伯丁王朝和龙裔的最后血脉消失了，现在，一个孤独囚犯即将知道他的身世绝不平凡……

较慢、等级较低的敌人有效（比如冰霜巨魔）。总的来说，盾牌在本作中的作用大幅提升，盾牌还提供额外的元素伤害保护，真是居家旅行，杀人越货的必备品。如果玩家在战斗中发现情况不妙想要撤退时，唯一的方式就是掉头，按“冲刺”键赶紧跑。但同时也意味着你脆弱的背部将完全暴露给敌方……

在动作方面，新作采用了先进的动作捕捉，使人物在战斗时的一招一式活灵活现，特殊的攻击还有专门制作的播片动画

也许是为了迎合时下的潮流，《天际》的血腥程度也上了一个新台阶，玩家在对敌形成致命一击时，鲜血四溅的场面绝对能带来强烈的视觉冲击。根据玩家所使用的武器、敌人的类型和战场的情况，致命一击的方式也千变万化，每一种都残忍而血腥。当然，你必须设想到，敌人也会用相同办法来对付你，当看到自己的角色血溅当场时，就不是那么享受了。

为了让游戏中的魔法更有质感，Bethesda从Irrational Games的作品《生化震撼》（BioShock）中获得了灵感，游戏主角在施法时，能量仿佛从全身汇聚于手中，自然地形成了强有力的魔法洪流，同时手感强烈。《天际》采取了与之类似的作法，法术在施展时的动画效果更真实，给人一种“这是我的力量，而不是神的力量”的感觉。

《天际》中的魔法共有五大类，分为毁灭（Destruction，造成伤害）、恢复（Restoration，治疗和Buff）、幻像（Illusion，潜行或迷惑）、变幻（Alteration，实用魔法）和召唤（Conjuration，召唤宠物或物品）。系列的老玩家会发现“神秘”（Mysticism）类的魔法不复存在了，它们被筛选后成了“变幻”类的组成部分。制作组也加入了《湮灭》中被取消的一类魔法——魅力（Enchantment）。

和前作一样，法术也存在元素的设定，比如火系多为伤害魔法，电系可以吸取敌人的能量，冰系可以减慢敌人的行动。在战斗时，玩家需要了解敌人的特性以便选取更合适的法术。如果玩家面对的也是一名法师，最佳的方式是一只手装备攻击性魔法，另一只装备防御性魔法。两个法师间的战斗必然是一场持久战，除了战术，多带点药水也很重要。

法术系统还有一个特殊的设计，那就是同一魔法所使用的方式多种多样。拿最普通的火球术来说，除了可以从远处向敌人发射火球外，还可以持续按住按键像火焰喷射器那样灼烧周围的敌人，甚至可以化为符咒放置在地上，让踏入其中的敌人自燃（陷阱）。你当然也可以在双手都装备火球术，直接造成双倍伤害，简单暴力，疯狂无比，缺点是非常耗魔……

近战和魔法，除此之外还有什么？当然是远程。弓箭的使用在《天际》中同样得到加强。在前作中，弓箭在升级后伤害也很可观，但需要射出数支箭才能将敌人击倒。有MOD将弓箭改为只射一支箭就能造成高伤害的强力武器，Bethesda参考了这个作法进行调整。现在单发弓箭的伤害加强了，只是发射时间延长了。此外，弹药被控制在一个严谨的范围内，不能如前作中一般肆无忌惮地随意发射了。在装备弓箭战斗时，保持距离永远是最安全的作法。由于缺乏盾牌的保护，你的防御非常薄弱。在敌人太过接近时，也可以尝试反击，成功的话会让敌人失去平衡，这样就有足够的时间重新拉开距离。

















潜行则和前作的机制差不多，只是稍微修改了NPC在侦测到玩家潜行时的反应，他们会立刻进入警觉状态。如果潜行成功，玩家可以使用匕首实施致命一击，也就是我们常说的“背刺”。没错，就是匕首，这种在系列作品中被玩家忽视的武器，在成功背刺后会造成约10倍的伤害，具体的数值Bethesda尚在衡量之中，但肯定是相当可观的。

在外媒对Todd Howard的访谈中，我们还知道以下的细节：

《天际》中没有职业。开发者最初的意图是，让玩家玩一会儿，熟悉一些技能再决定，后来他们认为干脆省掉这一步也许很有趣。

全新引擎。“辐射”的下一作也会采用新引擎。当然还对应全新的编辑器。

星座得到保留。它类似于《魔兽世界》中的天赋，确定玩家的初始属性。在保留一些星座的同时，也会增加新星座。

人性化的NPC。从《湮灭》直到“辐射”新作中古怪的对话方式将得到改善，与NPC对话时会显示一个特别的全景镜头，NPC不会停下手中的活计，他们会一边和你唠嗑一边各自忙碌。

风格迥异的地下城。与《湮灭》稍显乏味的地牢相比有很大改观，数量上将有120个左右。

任务和游戏时间。新作将有近100个小时的游戏时间以及100个以上的支线任务，75%的任务是动态的——系统根据你的行为为你触发各种不同的任务，完成后所得的奖励也是随机生成。

最后是系列的简要回顾：

上古卷轴——竞技场

■The Elder Scrolls: Arena■1994年

系列的首作发行于DOS平台，在当年获得了20个以上年度最佳RPG奖项。游戏的最大特点是拥有全拟真的环境，包括400个城镇和大量的地下城。它开创了“上古卷轴”的历史，制作组构造了一个架空的世界——尼恩（Nirn）星球，游戏的故事主要集中在星球上的塔姆瑞尔大陆上。系列首作有完整的世界设定，拥有18个职业和8个种族可选，超过2500种魔法物品，开放式的剧情和丰富的任务也再现了欧美RPG的精髓。

上古卷轴Ⅱ——匕首雨

■The Elder Scrolls II: Daggerfall■1996年


富有生气的水边小镇



你的天赋来自星座，悠远而神秘


你可以肆意攻击，但不能忘记防守


山峦起伏的建筑，这里有比《湮灭》复杂得多的地貌


NPC捏得更好看了，他们在谈天时也不会停下手中的活计

本作的自由度达到了系列的顶峰。游戏中可访问的区域据推算有两个英国本土大小，地下城多不胜数。和《竞技场》不同，本作不再让玩家角色一走进某个公会或神殿便成为会员中的宠儿，NPC不会对玩家巴结奉承及赠与各种或物品。玩家必须靠自己的努力，在公会或神殿中提升自己的阶级，这几乎成为玩家在游戏中奋斗的主要目标。毫无悬念的，本作也获得该年度最佳的角色扮演游戏的称号。

上古卷轴Ⅲ——晨风

■The Elder Scrolls III: Morrowind■2002年

《晨风》共售出400万套正版，正式奠定了系列的RPG王者地位。故事发生在晨风省的Vvardenfell岛上。与前几代最大的不同就在于，它不再向玩家呈现整个大陆，只描绘一个与故事情节相关的塔姆瑞尔帝国行省。玩家可以在其中漫游、探索，没有强制要求跟随主线任务。剧情只是将玩家引入一场错综复杂的纷争，而不限制玩家去体验游戏的其它部分。本作的任务体系庞大，包括主线任务和各个公会的支线任务，还有许多在探索世界过程中接触到的小任务。7个主要任务必须按顺序完成，而主线任务的其它组成部分则没有时间顺序要求。本作共发行了两款资料片，即2002年的《审判席》（Tribunal）和2003年的《血月》（Bloodmoon）。

上古卷轴Ⅳ——湮灭

■The Elder Scrolls IV: Oblivion■2006年

这是当今大多数玩家最熟悉的一作，由于领先的图形技术受到不同玩家的关注。在帝国首都所在的塞瑞迪尔行省，老国王被未知的刺客暗杀，而你的任务就是找到他失踪的后嗣继承空荡荡的王座。和前作一样，玩家可以按照自己的意志去无限制探索游戏中的世界，也会有公会可以加入。游戏标题中的“Oblivion”指的是“湮灭领域”，它是一种界层（Planes），类似“龙与地下城”的“异界”（Planescape）。湮灭领域存在着各个不同的领域（Realm），各领域间的面貌、时事大异其趣。本作发行了资料片《战栗孤岛》（Shivering Isles）和包括《九骑士》（Knights of the Nine）在内的一系列升级包。《湮灭》MOD众多，生命力强，可玩度高。


用粗大石头建起的神庙，古拙厚实


你好，陌生人！


绵延的雪山里，有龙的身影闪烁

PC/PS3/X360

时空穿梭2

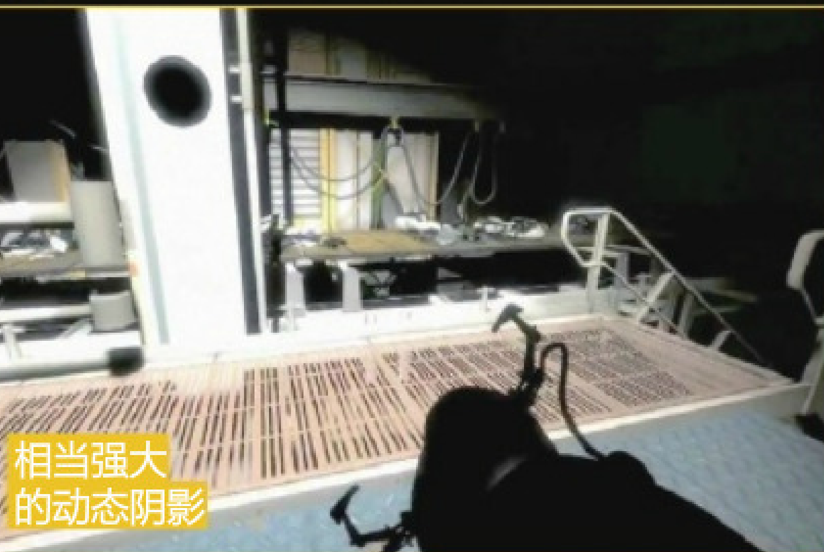
■Portal 2■射击■Valve Software■Valve Software■2011年4月18日■湖北 Tiberium



“我想我们应该将我们之间的分歧抛诸脑后。为了科学，你这个怪物。”



极其庞大的地下空间



相当强大的动态阴影



相当恶搞的情人节特别篇

#胜利已然在望，我心潮激荡，心花怒放。此刻的喜悦莫可名状。#

泰勒·阀门·德顿医生建议使用有益于健康的次元枪。

好吧这句话是我编的。但我相信“阀门”的那帮死宅们看到这句话会乐不可支。他们在情人节前夕放出了《时空穿梭2》的情人节预告片，煞有介事地列出了如下“事实”：

1.巧克力是最流行的情人节礼物，然而54%的女性对巧克力过敏。

2.鲜花发散出的香味会引起女性的爱怜情感，然而鲜花里都充满了蜜蜂；蜜蜂女王会被人类产生的爱怜情感所激怒。

3.女性喜欢钻石，因为它广泛应用于工业领域，然而每天5个人中有4个人被巨型钻石所击毙。

4.100%参加了合作《时空穿梭》测试的伴侣仍然处于深爱状态中。

5.《时空穿梭2》现在可以预订。

所以我们得出结论：泰勒·阀门·德顿医生建议使用有益于健康的次元枪。

这段充满了恶搞精神和冷幽默的预告片里最值得注意的是，简笔画一样风格的画面里所有的物理互动全部是准确无误的，除了次元枪本身。我们可以对次元枪的结构建立一个哈密顿力学方程，然后……好吧，我到底在说什么……

事实上《时空穿梭2》作为《时空穿梭》——这个2007年最有才游戏的续作，已不再是当初试水或闹着玩的状态了。阀门厂认真地将他们脑袋里所有的创意和天才投入进去，很可能要将这3年光做不动脑筋的“死剩4个”所积攒下来的人品及创意，一次性地在《时空穿梭2》里挥霍一空。从这个预告片里展现的精湛物理引擎表现，你也能得出这个结论。好吧，我开玩笑的，但毕竟这部作品已经从《橙盒》附带的小品变成了万众期待的大作了，接下来，让我们来谈谈HL2EP3……啊哈哈，今天天气可真不错呀……

#穿梭之力量。我们竭尽全力只因心的方向。为了所有活着的人，逝者已往。#

在去年E3上，《时空穿梭2》的单机演示部分已经展示了Valve在创意和关卡设计上深不见底的功力。相比于一代，《时空穿梭2》引入了好几种全新的“测试”装置。不过我们已经在去年中旬刊的E3专题中谈到过，所以这里不再赘述。什么？有人说他没看过去年的E3专题？


最新的合作模式宣传片里，卖萌的两位机器人


GLaDOS的复兴……嘿，来个冷笑话吧！


嗯……秘密潜入！


“我被你害死了！”


随着游戏越来越深入，主角来到了光圈科技庞大的生产线……无人的工厂里机器手如同鬼魅

那好，我们再不厌其烦地描述一遍：

第一是重力传输场。通过次元枪，它的“场效应”可以透过传送门来持续产生重力隧道。在一个极其复杂的场景里，玩家可以通过次元枪打出重力隧道，在高度落差极大的平台间改变位置。

再就是弹簧跳板。这个相对比较简单，我们可以在古老的平台动作游戏可以看到，但要用好这个装置，比如和次元枪一起使用，仍是个需要想象力的工作。通过一代里对重力的应用，我们可以利用“弹弓效应”将自己弹射到很远的位置（然而“弹弓效应”本身指航天器利用天体的重力实现加速……）。

第三是我们可以在各种动画游戏科幻电影中看到的红色高能激光，一下轰杀一片的那种（小吐槽：红色的激光不是高能的，真正高能的应该是看不见的诸如X波段的激光。这里可能是通过加入红色激光来告警）。不过由于Valve一贯的恶趣味，这东西的正式名字叫做“热能阻碍射线”……配合新增的透镜方块，对付爱心机枪塔，我们不再只能把它放倒，而是可以赤裸裸地谋杀它了……

第四是压缩空气管道。我们在《时空穿梭》里就见识过。不过这次这个装置成了游戏元素的一部分，通过次元枪你可以让它吸走任何你不想见到的东西，比如爱心机枪塔。

第五是弹力胶。可以看作是可随处布置的弹簧跳板。通过次元枪的精心布置（当然还有玩家的眼明手快），用弹力胶可以通过一系列高度相差很大的场景。

第六是滑力胶。在上面玩家可以走得飞快。一些视频中，操纵者通过它穿过了一个危险的大锤通道（其它动作游戏里经常看到）。当然，对时间的精确计算和把握，是比滑力胶更重要的事。

这是目前我们在《时空穿梭2》的预告里所看见的全部游戏机制的变化。“阀门”当然也可能会留一手，做一些直到游戏发售后我们在游戏里才会看到的更多更新奇的机关。

不过接下来的担心则是针对玩家的，《时空穿梭》的游戏机制已足够新奇，“阀门”在第一作里也设置了足够友好的、循序渐进的关卡难度序列，就这样还有很多玩家大呼《时空穿梭》玩不懂。《时空穿梭2》引入了这么多新的装置和机关，要如何设计关卡和教学指引，才能


饶舌的、说话伦敦腔的人工智能Wheatley


名副其实的“光之走廊”


破败的房间又逐渐恢复了原样……



PAX East游戏展即景，巨大的传送门即将为你洞开

够保证大多数玩家不会想破脑袋？这就要看关卡设计师的功力了。从历史经验来看，我们要对他们有信心！

#不必为过去每一次失败而沮丧。只要你勇于尝试，永不退让。力量自然从天而降。你将拥有时空操纵之枪。为了所有活着的人啊。#

故事方面，《时空穿梭》的伟大之处不单单是极有创意的游戏机制，也在于“阀门”居然在里面塞入了一个很有吸引力的剧情。爱讲冷笑话的主控电脑GLaDOS仍然存在，而新加入的玩家的助手——说话带着伦敦腔的人工智能Wheatley，将与GLaDOS联手说相声，为这个从头到尾带着实验室蓝白冷色调的游戏带来一丝暖色。

下个问题是“半衰期”系列粉丝极度关心的：“时空穿梭”系列的剧情，与“半衰期”间，到底有怎样的联系？在《时空穿梭》里，我们已经不止在一处看到“光圈科技”（Aperture Science）制作的幻灯片，描述了它们与“半衰期”系列中“黑山科技”（Black Mesa）的竞争，这已足够让人怀疑《时空穿梭》与“半衰期”千丝万缕的联系。连《时空穿梭》系列的主题曲也提到了“黑山”（是黑山的战友？别做梦啦，哈哈！）。你可以理解为“阀门”故意留了一个扣子，可最近才泄露出来的《时空穿梭2》成就列表给这个联系打下了一根坚实的桩子：

新作成就里有一个名为“Ship Over-board”，描述“发现隐藏的实验”。这很难不让人联想到《半衰期2——第二章》中Eli Vance提到的那艘在北极失踪的科考船“伯瑞利斯”号（Borealis）。迟迟没消息的《半衰期2——第三章》也泄露出一张宣传图——一把摆在暴风雪中的空椅子。联想到北极、光圈科技科考船、伯瑞利斯……《时空穿梭2》的剧情真是让人浮想联翩啊……

#让憎恨随风。我心境明澄。即使揉碎我的心，让我不得生。将我碾为灰尘，抑或将我推入火坑。我燃烧之时，略为伤神，因为我曾是为你喝彩的人。因我的星光火点，为你打开智慧之门。#

当然最后，也是最重头的东西，是《时空穿梭2》重点宣传的双人合作模式。“阀门”特意弄了一段非常高质量的预告片来宣传这个模式（泄露的成就列表里也有很多成就是双人合作下才能达成的）。合作关的两位主角不再是人类，而是两个机器人（一胖一瘦，一高一矮……我觉得把他们两个命名为“胖头陀”和“瘦头陀”不错），各持一把次元枪开始进行Portal测试。GlaDOS在预告的开头介绍说，“由于这个测试需要合作，所以无法由人类来进行”，预告片结尾居然暗示了这个合作模式也有自己的剧情走向：“测试中你们表现的非常杰出，现在你们真正的用途来了。不要让我失望，否则你们会希望自己宁愿死掉。”然后一系列严峻的机关开场了……在这段视频里，“阀门”居然还解释了这个合作体系的复活机制——如果有一个“人”死掉，那么他会从最近的管道复活。科幻点讲，角色都是机器人，一个实体死了，制作一个备份即可。这便是每个细节的纠结，从这段简单的视频可以看出，“阀门”对《时空穿梭2》的野心是多么大！醒醒吧，朋友！《时空穿梭2》已经不再是个小品了，无论从游戏机制，还是剧情，它都成为了一个Full-Scale的大作。

#我凤凰涅槃、浴火重生，所以我不惧烈火焚身。我们学会倔强和坚忍。为了所有活着的人啊。#

PC/PS3/X360

战地3

■Battlefield 3■射击■DICE■Electronic Arts■2011年■江苏 防弹手柄



巴格达的阳光倾写在美国大兵的身上，如照片一般真实

在如今“枪车球”统治游戏市场的时代，一个FPS品牌质量的好坏很大程度上能决定一个游戏公司的市场竞争力

“使命召唤”之于Activision、“光环”之于微软的重要性不言而喻。通过对旧有品牌的复兴，对旗下新锐制作组的大力扶持，以及以金元政策收购强力FPS品牌，今天的EA在这一领域已经拥有了多个杀手锏——军事题材有《荣誉勋章》《战地——叛逆连队》，科幻题材有《孤岛危机》，纯娱乐题材还有主视角ACT《子弹风暴》。

在这些以外，EA在本年度GDC上亮出了又一张底牌——《战地3》。这款传说中的游戏，两年前就零星见诸媒体报道，这次正式宣布，令人深感意外的是，DICE居然认认真真地制作了一个单人战役。要知道，“战地”系列之前所谓的Single Player，只是在多人地图中安排一堆无脑Bot供玩家射杀，子系列“叛逆连队”的单机模式又以“无意识的集体插科打诨”示人，剧情、角色全部走无厘头路线。但《战地3》却了不得了——DICE在单人Demo中展示的是标准的军事大片气场。在旗下多款作品玩命恶搞了CoD一番后，EA拿出了正面压制的王牌武器。

本作的故事发生在2014年。美军在控制伊拉克后，试图越过两伊边境，将“民主”与“自由”的福音传播到伊朗去。就在此时，一个名为PLR（伊朗人民解放军？）的组织发动大规模反叛活动，俄国势力也开始介入中东。在Demo的开头，主角Henry Blackburn上士（绰号“山羊”）所属的小队置身于一辆装甲运兵车中，除了引擎的轰鸣外，你还可以听到周围的汽车喇叭声和人群的熙熙攘攘，显示你正处于“绿区”（Green Zone，最初指美军在巴格达原总统府附近建立的一个“安全区”）。

车门打开，主角同已经抵达的士兵回合，长官下达了第一个任务：前往临近的市集调查这里的疑似化学武器仓库——之前已经有一个小队抵达那里后失去联系。在主视角下，你将跟随领队穿梭于小巷中，能逼真感受到中东市井的氛围和光影效果。令人印象最为深刻的，是角色跑动过程中自然而真实的骨骼动画，其细腻程度几乎达到了经过高精度动作捕捉的



预告片的第一个镜头：美军前往集合地点



听取任务简报



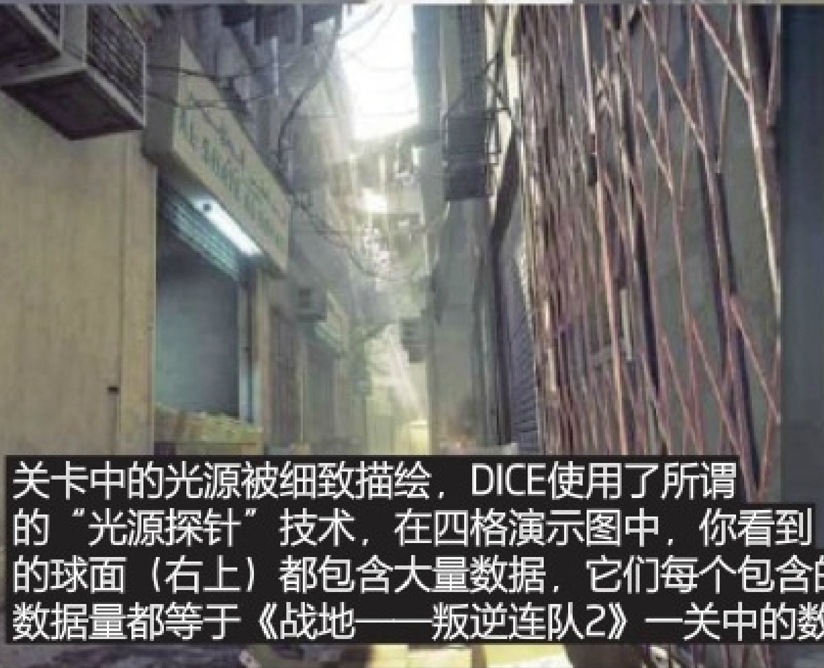
EA Sports的ANT系统把人物的身体运动分成若干细小的独立部分来处理，取得了令人惊讶的真实效果


紧随有“Follow”字样的队友跑步前进


经过一所学校，这里又开始炫耀光的效果了


队友就在你面前中枪倒地


两人打掩护，主角上前拖走受伤的队友



关卡中的光源被细致描绘，DICE使用了所谓的“光源探针”技术，在四格演示图中，你看到的球面（右上）都包含大量数据，它们每个包含的数据量都等于《战地——叛逆连队2》一关中的数据量


近距离观察时的衣服纹理还是很棒啊！


从零星交火迅速变成短兵相接


对面建筑里有人打黑枪


还未辨明形势，就被突然袭来的火箭弹打翻在地

CG电影的水准，这得益于本作中使用的ANT动画系统——这个在《FIFA 11》中刚刚使用的技术，很快就被EA Partner合作计划“引荐”给了DICE。

接下来小队肯定将遭遇突然袭击（相信这都在FPS玩家的预料之中）。交火过程体现出了DICE在武器音效采集方面的一贯优势，军迷甚至可以通过枪声来分辨出参与交火的轻武器型号和数量。

GDC上的另一个演示片段展示了CoD系列中时常喜欢表现的反狙击任务

小队前往一栋大楼的天台，占领制高点后，寻找并反制威胁友军步兵的叛军狙击手。这里没有雷达显示敌人的位置，没有弹道来判断子弹的入射角度，天台上甚至没有像样的掩体提供观察点，士兵们只能在空荡荡的天台上伏地，然后祈祷不要被子弹击中。突然一名队友大喊敌人藏身在一栋多层旅馆中！接下来，你可以像《兵临城下》中的苏军神射手瓦西里那样，用狙击枪进行这次“决战中的较量”；也可以要求队友提供火力掩护，然后用“标枪”反坦克导弹将旅馆拦腰炸断——威武的“寒霜2”（Frostbite 2）引擎已经可以实现对高层建筑物完全坍塌的物理效果的支持。

最后一段演示是本次单人Demo的高潮：小队刚刚捣毁了一个IED（路边炸弹）作坊，在准备撤离时遭遇大批敌人围攻。你需要尽快冲上高速公路，避免在激烈的巷战中全军覆没，好在及时赶到的友军直升机提供了足够的空中火力支援。小队登上一辆叛军丢弃的机枪皮卡一路冲杀，就在即将到达安全区边缘的瞬间，忽然从地底传来了恐怖的声响，大地开始颤动，山崩地裂的骇人景象由远及近，队友“地震了！快找掩护”的喊叫还没有结束，皮卡就被强大的冲击波掀翻在地，在观众们目瞪口呆的表情中，这一“反现代战争”FPS的Demo宣告结束……

会后包围制作组的记者们都对结尾处的“地震”产生了浓厚兴趣，这一灾难片元素是为了展示“寒霜2”引擎的超强物理破坏效果吗？执行制作人Patrick Bach卖了个关子，他没有透露任何信息，只表示“地震”的地位类似于《特种部队——战线》（Special Ops: The Line）中席卷迪拜的那场沙尘暴，它会改


天台关的快速小组移动，又是展示ANT动作捕捉的机会


躲避黑枪，匍匐前进


单人游戏将包含一些快速反应的桥段，玩家此时需要快速点击鼠标来完成目标。比如，一个敌人试图用小刀攻击你，你就要立即做出防卫动作



火力掩护让你有机会实施致命一击


反坦克导弹几乎摧毁了这座饭店的正面

变环境，也改变了FPS的传统进行方式。

Demo中我们还看到了“枪枪枪”以外的游戏方式，如将受伤倒地的队友从开阔地带拖到安全地带；通过地上的导线顺藤摸瓜找到隐藏的IED，徒手将其拆除；还有破解敌人近身肉搏的QTE格斗。此外，在画面正下方还有一个对应手柄D-Pad方向键的选单，人们推测，本作可能加入简单的战术命令控制功能。

《战地3》的多人模式不是GDC展示的重点。据《Game Informer》杂志透露：游戏将可能支持64人同时对战

游戏设计了4个兵种，每个兵种都有5个装备空格，有可能用来装备肉搏武器、主要武器、次要武器、手榴弹/炸药/望远镜以及其它特殊装备。此外，多人模式也有比前作更完备的录像功能。

相比“叛逆连队”的黑色幽默和无厘头风格，《战地3》Demo中更多展示的是贯穿首尾的好莱坞味道，当中许多场面，你肯定似曾相识——粗看之下，其中就出现了《拆弹部队》（The Hurt Locker）、《杀戮一代》（Generation Kill）以及《黑鹰坠落》的元素。EA在《荣誉勋章》中实现了对装备外观和主要特性上的精确模拟，获得了广大军迷的认可，《战地3》同样体现了这一特色。这一切取决于“寒霜2”引擎的表现——按照制作组的说法，引擎能够追踪每一枚子弹在出膛后的弹道，计算出它们在命中不同材质后的穿透性。“寒霜2”功能强大，但《战地3》并不是一个模拟类的军事游戏。有很多的模拟要素，如风速、士兵负重等即便可以做出来，也毫无意义。

这其实解答了萦绕在GDC会场里的最后一个疑问：为什么《战地3》在前作推出整整5年后才正式宣布？制作组的答案是：在过去的这段时间内，没有任何引擎能满足《战地3》所构想的现代战场特性。“如果你没有先进的技术，那么就不能搭建全新的游戏体验。”Patrick Bach不无自豪地说，“第三方引擎的使用除了不菲的授权费用外，更重要的是它们无法实现DICE追求的效果。对制作组中的技术狂人而言，‘叛逆连队’系列就是为‘寒霜’引擎的研发和实验提供的平台。可以这样说，‘寒霜’就是为了《战地3》而存在。”


当你拖走队友时，屏幕上有简单的战术指令


多人模式会维持屡试不爽的4兵种设计


游戏中的一个场景最多支持80个音源，先进的环绕音效，紧张战斗中也可以让玩家听到何处有何物正在接近

PC/PS3/X360

僵尸岛

■Dead Island■动作■Techland■Deep Silver■未定■江苏 防弹手柄




预告片第一个镜头：萝莉凝固的表情和着火僵尸的狂舞……


被僵尸攻击的女孩逃回房间


僵尸群已不可遏制地冲了进来


房间里的激战，女孩开始变异……


她……终于瞄准了自己的老爸


最后一个镜头定格在其乐融融的一家三口

还记得《僵尸岛》吗？自从2007年混进《PC Gamer》杂志的僵尸游戏专题后，它就没公布过任何消息

现在，它凭借被交口称赞的“年度最佳预告片”回来了。这段“倒带”风格的CG动画，以倒叙和正序穿插编辑的方式，表现了一个小女孩生命的最后几分钟——被僵尸追逐、撕咬，变异后又同僵尸大军一道在自己父母居住的房间中疯狂撕咬，结果是被不堪忍受的父亲抛出窗外……创意和细节均属近年来游戏预告片中的上乘之作（如果你看过那个正序版—定味同嚼蜡吧）。然而在公布后，Deep Silver却受到了来自媒体的指责。英国媒体高度评价了Trailer的制作水准，同时也表示：“导演刻意表现了一名小女孩死亡前的惊恐，并用她的可爱和变异后的僵尸形象进行对比，这种反衬手法是不道德的。”《连线》（Wired）杂志认为：“这是我们见过的最具震撼力的预告片，它华丽而恐怖，音乐与画面配合得天衣无缝，每一帧画面都能触动观者的情绪，可它更像是一部CG电影短片，而不是游戏预告，如果没有片尾“Dead Island”这个词组，我们确实不知道它究竟‘预告’了哪款游戏。”

也许僵尸题材不需要那么多的“预告”。与几乎所有同类题材的惯用设置一样，本作发生在与世隔绝之地——位于巴布亚新几内亚的架空小岛——Banoi（在大西洋神话里是“死亡之岛”的意思），不明病毒导致了几何速度的感染，一个热带天堂眨眼间就变成了僵尸乐园，玩家扮演的是为数不多的幸存者之一（预告片中的那一家人确认是死光光了）。同《求生之路》类似，幸存者保持了4人阵容，他们是宾馆服务生冼梅（Xian Mei）、冲浪爱好者Logan、说唱乐手Sam B以及一名尚未公布身份的女角色Purna。4名角色将对应领袖、坦克、杀手以及速度之星4种特点。主角并不以团队方式集体登场，他们的冒险开头部分是一样的：于酒店中遭到僵尸的突然袭击，然后在不省人事的情况下被其他幸存者拖到一间台球室中。

制作组在GDC上展示了一个以Sam B为主角的早期流程（他的背景资料还尚未公开）。起初他躺在台球室的地上，意识恍惚，一个穿着艳丽热带花纹衬衫的男


这个死亡之岛上还有更多的悲喜故事……


土著和观光客一同组成了岛上的僵尸大军


冼梅手中的武士刀明显在做一个刺杀动作


2006年首次公布时的截图


Logan手里的带电Machete，样子很唬人，其实主要作用是电晕周围僵尸，迅速脱身

人手举球棒怒视着Sam，一边咆哮一边让你点头，表示明白他所讲的话，不然就让你脑袋开花。我们的主角照做了，这个男人才松了口气，说他自己是个医生，无论如何也不会做敲碎别人脑壳的事——呃，这我可不信！

玩家的第一个任务是应其他幸存者要求，找到酒店的安全主管——法属波利尼西亚裔的大汉Sinamoi

后面的流程中会揭示，他才是你的救命恩人，现在是报恩的时候了！随手拾起一把船桨，Sam便冲出了避难所，接下来的训练环节可以看到本作的重心已与当初的形态有所变化：它并不是个慢吞吞的“生存恐怖游戏”，也不是无脑FPS，而是讲究战斗的ACT。玩家可以解锁技能树中的项目，其中绝大部分都和肉搏有关——游戏的主角均是没有军事背景的平民，度假岛上也不会有军营或武器商店存在，枪械和子弹将是非常珍稀的道具。

在绝大多数时间里，玩家唯一可用的就是从日常生活工具“转职”而来的肉搏武器（因此，你大概可以将本作视为主视角版的《僵尸围城》）。每种武器的属性也不再有“装弹量”“射速”这样的数据和属性，而是要看“近战伤害”“挥动速度”“耐久度”。游戏中的武器并不像《丧尸围城》那样遍地都是，当武器耐久度接近临界点时，需要在工作台上进行维修。玩家也可以在场景中找到图纸，搜集到必要的道具后，就可以组合出“僵尸大杀器”。官方截图中出现的“电刀”，就是用蓄电池、切骨刀、胶带组合而成的。

你肯定担心，用主视角表现ACT的贴身肉搏战斗，会不会让战斗一团糟呢？制作组的回答是，主视角的瞄准功能，赋予了玩家使用手中武器精确攻击敌人身上特定部位的能力。将手中的撬棍对着僵尸的脑袋狠狠来上一下，就可以看到美式恐怖片中司空见惯的爆浆场面；用一根拖把棍向僵尸的腿部扫去，可以把他打翻在地。攻击也绝非是简单的“瞄准+点击”的过程，手持一把日本刀用鼠标左键“点击”僵尸，主角会做出“捅”的攻击动作；按住右键挥动武士刀，还有“斩劈”动作。不同武器需要正确的使用方法才能发挥功能，不同类型的变异怪物也有对应的打法——是先“爆头”，还是用长棍进行牵


时隔数年，图像引擎显然是彻底更新过了


主视角下的战斗，可以灵活选择攻击的部位


斧头可以斩首，也可以断腿

沙盒式的庞大世界
正等待着Sam B


枪支得来不易，珍惜子弹，造福人类


走在最前面的大肚腩其实是个Boomer


如果你没法一击必杀，那么试试“佛山无影脚”——4名主角的通用技能

制，伺机将其打翻在地再踏上一只脚，这些你可以自己选择……

好了，最终Sam在游泳池边完成第一个任务，将Sinamnoi从僵尸群中救出

这位虎背熊腰的大汉告诉玩家，整个岛已被僵尸控制了，幸存者唯一的胜算就是前往海岛另一侧的灯塔，利用三面环海的地形设立一道防线，通过闪光信号向外求救。在执行第二个任务前，Sam可以四处搜刮一下“装备”，它们包括一根自来水管、几只船桨和一个大号活动扳手……是的，它们都是些不靠谱的东西，但没有它们你会觉得更加不靠谱！

在前往灯塔的漫长道路中，玩家会遭遇多种型号的僵尸，除了之前在泳池遇到的慢吞吞的低级僵尸，还有侵略性更强、会冲刺的“狂暴者”，以及一旦被玩家打到还剩一丝血就自爆的“自杀者”（《求生之路》玩家笑而不语）。除了落单的低级僵尸，几乎没有一种变异体可以靠蛮力就轻松应付——因为主角有耐力的设定，如果持续不断进行攻击，自身会陷入硬直状态，可能被周围的僵尸潮轻松推倒。

幸运的是，游戏提供了几种用于脱困的实用技巧，比方说在眼前出现多个僵尸、自己又无法同时应付的情况下，你可以使出连环踢，将它们全部揣翻在地。制作组给每个角色设计了3条独特的技能树，这些“内功”在很多时候要比一支大电锯更有效果。演示中，Sam的3条技能树为狂暴、战斗和生存，“狂暴”中已经解锁的第一项特技是“铁拳”——主角不装备任何武器，靠挥舞老拳将僵尸们揍得鼻青脸肿……

在通向灯塔的征途中，Sam还完成了解救卡车司机Hank的分支任务。作为回报，他答应开车将幸存者运到安全区域。在他的小屋中，Sam还发现两份武器图纸——“黏性炸弹”和前文提及的“电刀”。黏性炸弹其实就是捆绑有微型雷管的飞刀，“发射”后就可以在尸群中引发剧烈爆炸。

占领灯塔后不久，Hank驾驶的满载着幸存者的大卡车也顺利抵达，此时游戏才算是正式拉开序幕。幸存下来的人们获得了一处行动基地，接下来你要从僵尸手中一步步夺回岛屿的控制权，沙盒式的游戏体验等待着僵尸猎人们……P

PC

骑马与砍杀——火与剑

■Mount & Blade: With Fire & Sword■动作角色扮演■Taleworlds■Paradox Interactive■2011年第二季度■北京 魔之左手



著名的波兰翼骑兵，装备超帅



各个势力的强力兵种和发展倾向有很大不同



极为真实的场景设计



《火与剑》是《骑马与砍杀》的一个扩展版本，它不会有大幅度的系统变化，但是真正为核心玩家准备的

它是结合了较高层次的战略与战术规划的战争游戏。以曾获诺贝尔文学奖的波兰作家显克微支（Henry Sienkiewicz）于1884年出版的同名小说为背景，内容仍然是关于战争、阴谋和贵族的故事。

《火与剑》只是借用了小说构建场景和故事，玩家并非小说主角，他可以自由进行探索，创建自己的帝国，缔造自己的传奇。但游戏中会发生小说里提到的一些著名历史事件，游戏地图覆盖了东欧和地中海的广大地区（包括该地区的所有主要城市），也就是从瑞典一直延伸到奥斯曼帝国，这里当时正是俄罗斯、乌克兰等五大势力混战的战场。

游戏开始时玩家只是一个波兰村民，身无长物，首先要帮当地人执行各种任务以赢得信任，并慢慢建立一队可在战斗中使用的士兵。你在任务中的选择（如帮助谁）将决定哪些种类的士兵会加入玩家的队伍。随着队伍的扩大，你又需要更大的领土去养活他们。当玩家从本地英雄发展成一支铁军时，还可以选择效忠于某个势力或成为独立的力量。

在被玩家控制的城镇中可以玩到一些熟悉的模拟元素，如建立大学培养更多的新兵，建立铁匠铺获得特定种类的武器等。游戏中的每个民族都有自己独特的作战特点：奥斯曼帝国倾向于骑兵，喜欢用弓箭；瑞典人身披重甲，可以发射榴弹。

《火与剑》的战斗方式比《骑马与砍杀》更现代一些，包括手枪、步枪、火枪等武器，它们的存在使战斗更复杂。在演示视频中，我们看到攻击者在接近敌人时先以步枪远程射击，再下马用剑终结战斗的情景。显然，玩家不能完全依赖枪支，因为这毕竟是17世纪的战斗，那时子弹很少，枪支装填很慢（按理说精度也应该非常低，但演示中还看不出来）。

至于近战，基本上与以前一样。每次战斗后，玩家可获得一定的经验点数，在力量、敏捷、战斗特技、武器属性等项目中进行分配，升级玩家角色和佣兵。

此外，在多人模式里，每位玩家可获得20人的队伍，并自行定义其装备，进行大规模合作与对抗。P



主视角下打枪的感觉很美妙，可是……



可是当时的火器并不完善，有时也会被冲击力强大的骑兵冲破阵型



仍和原作一样的血腥，亲自上阵来染红征袍吧

PC/PS3/X360

闪点行动——红河

■Operation Flashpoint: Red River■射击■Codemasters■Codemasters■2011年4月26日■江苏防弹手柄



实机画面：遭遇重火力伏击，通讯频道中“救命”声响成一片



本作的节奏看起来比《龙之崛起》还快



这次的故事发生在实名中亚国家



游戏由10个任务组成，早期你要应付的是在塔吉克斯坦活跃的基地武装分子

“闪点行动”系列近来放下身段，迎合轻度玩家的定位调整，让核心玩家十分恼怒，但随之而来却是不错的市场反响

《闪点行动——红河》将继续深化“军事模拟之表，行动作射击之实”的风格，不过针对前作走娱乐路线，却明显缺乏选择，连兵种、装备都无法自定义的缺陷，本作开始设计“职业”来解决问题。4种职业分别是步枪兵（Rifleman，全能型战士）、侦察兵（Scout，狙击手）、掷弹兵（Grenadier，近战专家）和自动步枪兵（Auto-Rifleman，重武器支援单位）。Codermasters对“职业”这一概念还加入了属于自己的理解，即兵种的特点不仅由所装备的武器来决定的，更重要的是他们的技能，比如侦察兵可以“超视距”发现敌人，辨别伪装目标；掷弹兵可以破门破墙，杀藏身室内的敌人一个措手不及。

不但有职业还有经验值呢！士兵可以通过EXP的累积解锁新装备和新技能。这个特点对那些玩FPS多人模式的玩家而言并不陌生，《红河》的创新在于，士兵对不同武器运用的熟练程度，也是通过经验值来加以区分的，如说步枪兵在使用M-110狙击枪时，瞄准时的晃动会难以控制。同理，一个可以在千米之外夺人性命的狙击手在操作一挺M2BH重机枪时，只能将子弹全部打到天上去。这一设计避免了玩家换上一支枪，就能改变自己战场角色的奇怪感觉。

同时，游戏还引入了使用敌人武器熟练度的设计，毕竟主角们都是美国的海军陆战队员，而不是专门从事敌后作战的“海豹”或“德尔塔”，他们可没有接受过敌方武器的专项训练。反映在游戏中，就是射击时的后坐力难以控制、换弹夹时间过长，等等。如果想使用一支心仪已久的非美制枪械，那么就要通过武器经验值的累积增加上手度。如果你觉得在实战中这样做非常危险，可以在任务间隙时间，去训练场上打靶“刷经验”。总之，想在战场上随手捡起一支武器就耍得风生水起，想都不要想！

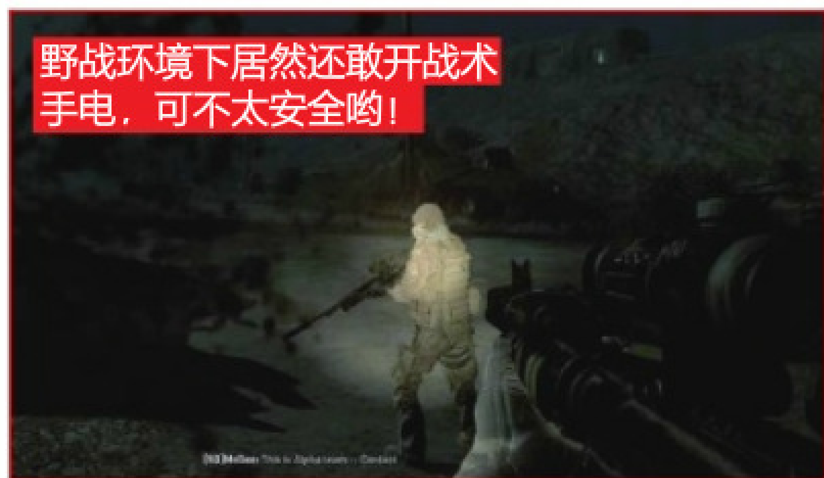
事实上，游戏的开场就将玩家置入位于阿富汗和塔吉克斯坦边境的美军营地之中，无论你是多么强力的“闪点”核心玩家，都必须从最基础的移动和瞄准开始


现在都流行
风镜+面罩的蒙面大兵形象


训练关结束后的第一个正式任务，
前往临近村庄搜查可疑分子


本作依然使用《尘埃》系列
的Ego引擎制作，色调比较单调


山地和水网，是FPS玩家
很少体验的战场环境


野战环境下居然还敢开战术
手电，可不太安全哟！

做起，在通过全部训练课程后，才会得到“战场准入执照”等等，莫非本作的制作群中有从《美国陆军》跳槽来的设计师？另外还有一件事情，需要提前告诉那些急于将活动物体变成马蜂窝的FPS狂人：在枯燥无味的训练课中，那位在之前预告片中出镜的黑大兵Damien Knox上士还会喋喋不休地向你介绍塔吉克斯坦的历史和风土人情，看来他老人家放下武器，去干导游这样很有前途的职业也完全称职。

经验值相当于货币，玩家可以用来它来“购买”（解锁）装备和Perk

然而无论它们能给士兵的战力带来多少提升，毕竟这些东西都属于身外之物，一名战士想要在任何复杂的战场条件下立于不败之地，苦练内功才是王道，这就是本作的“核心技能”（Core Skill）系统。每一个任务完成后，系统会根据玩家的表现（任务完成时间、附加任务是否达成）情况给出金、银和铜3种奖章，它们所对应的核心技能点可以用来分配到6种单兵素质中去，它们是冲刺跑速度、冲刺跑耐力、战场感知（可识破敌人的埋伏）、突击步枪操作、突击步枪适应能力以及战术支援（呼叫火力支援的额外权限），这一系统将给玩家营造很强的角色扮演感。如果对角色的培养感到不满意，还可以洗点重来，根据任务性质来调整主角的能力特点。比如在执行敌后渗透任务的时候，就可以将点数优先分配给提高敌人武器适应性的“突击步枪适应力”以及战术支援能力。

《战争机器2》中加入的“持久战”（在固定地点守住敌人陆续袭来的攻击波）模式得到了射击类游戏玩家的认可，后来也在《光环3》等游戏中被复制，这次的新“闪点”也想凑一下热闹，这就是死守模式（Last Defense Mode）：玩家率领一支4人小队（支持多人线上合作），从敌人少量的轻步兵开始，一波接一波地抵挡对方渐强的攻势，直到面对大批的步兵战车、主战坦克，乃至重型武装直升机。每局战斗开始前，玩家可以得到空降到阵地上的轻武器弹药补给，损坏的防御工事也会自动复原，甚至连上一局中阵亡的队友都会原地复活，不过能不能在敌人的步坦协同、空地一体的攻势下再熬过一局，谁也不会有确切的把握。P


夜视镜画面有类似
《荣誉勋章》的杂波和颗粒效果


更多种类的武器可以去
训练场上慢慢熟悉


植被效果相对前作
有很大的提高

PC

全民偶像

■The Next BIG Thing■冒险■Pendulo Studios■Focus Home Interactive■2011年4月■河南 耿璐



比起"逃亡"系列，这个故事肯定会更轻松、更无厘头


嘿，这位女士，你忍心看着我这辆香车上没有美女的点缀吗？


阿尔伯特到底有什么秘密？


设计台词：别人都说你长得难看吗？觉得自己长相吓人吗？来吧！MKO欢迎你！

我们的故事就是从娱乐圈这位名人身上开始：威廉为自己的"恐怖主题别墅"竣工召集了盛大的派对，同时要颁发"最佳恐怖电影奖"……

来自西班牙的Pendulo Studios在"逃亡"（Runaway）三部曲里炼成了熟练的动画片风格AVG技法，他们的下一部冒险游戏无疑是一部浑身散发魅力的作品，《全民偶像》简直就是个将古里古怪的角色、挠破头的谜题还有将一大把电视屏幕上经典肥皂剧桥段集合到一起的大礼包。

故事是这么开始的：前体育记者丹（Dan Murray）是没有正经、喜欢拈花惹草的花花公子，他在所有女性中左右逢源，唯独搭档丽兹（Liz Allaire）根本不吃他那一套。刚毕业4个月的丽兹是个工作狂，也有点神经质，身为报社最年轻的中流砥柱，志在做深度采访型调查记者的她，天生就具有无比敏锐的嗅觉以及处理各种怪异问题和突发事件的能力。

这对供职于《羽毛笔》（The Quill）报社社会新闻版的欢喜冤家恐怕是游戏中最正常的人物了，接下来还有苍蝇博士、拳击机器人、吸血鬼管家等角色一一出场，围绕着电影娱乐圈开始讲述这个Pendulo Studios出品的有史以来最神叨叨的冒险故事。

游戏的世界是个怪兽和人类和平共处的世界——怪兽们通常都很古怪，比如说这个世界中的名人、MKO电影公司总裁威廉（William A. FitzRandolph）吧，他也本来也算名门之后，但他父亲由于和怪兽族通婚，生下他这个小怪兽，家族从此丧失了显赫的地位。但威廉聪颖过人，通过电影来挖掘怪兽的潜力，捧红了一大批怪兽明星，自己也成了知名的怪兽电影制片人，建立了自己的电影王国。

我们的故事就是从娱乐圈这位名人身上开始：威廉为自己的"恐怖主题别墅"竣工召集了盛大的派对，同时要颁发"最佳恐怖电影奖"，丽兹和丹作为受邀记者到场采访。真是什么事都逃不过丽的眼睛，她正好看到科学怪人阿尔伯特（Big Albert）鬼鬼祟祟溜进威廉的房间。他想干什么？威廉在那些诡异的房间里藏着不为人知的秘密吗？最有名的高智商怪兽阿尔伯特为何好像在害怕些什











么？——如果能弄清这些问题，她肯定会得到一个独家新闻！于是，玩家们开始跟随丽兹在豪宅中探险。而为威廉看家护院的拳击机器人（Boxing Robot）早就看出她别有所图，探险还没过瘾呢，这位好奇的女记者就失踪了……

接着上场的就是她的搭档——花花公子丹，因为工作吊儿郎当被从体育报道部调离的他，对新部门和新搭档没啥兴趣，只关心派对上的美女和美酒——不过派对后的第二天，老板就对他宣布了丽兹失踪的消息，而他如果不能找出失踪者和这背后的故事，也将要从报社失踪。没办法，他只好硬着头皮展开调查。

丹的情报来源是个乐天派科学家，乐天到在一次实验中因为异变将自己的身体变成了苍蝇，不过苍蝇博士（Professor Fly）还是乐呵呵地接着做他的研究——虽然他只有3寸高，可是给丹的调查提供了不少帮助。

被囚禁的丽兹也没有闲着。她发现威廉雇佣了一个外表很酷、内心很想当怪兽明星的安保总管埃德加（Edgar Kajdanovski），这家伙是个脆弱、敏感的可怜虫，因为外表不够吓人，他无数次试镜都被刷掉，而丽兹一定会给他提供不少表演上的建议。费尽周折，当这对冤家搭档总算见面，但他们的行动已经将自己卷入了更加奇怪的事件中……

继承Pendulo Studios的传统，《全民偶像》的画面全是一板一眼的精致手绘，手绘原图的分辨率达到了前所未有的1920×1080

工作室还使用到了更多的动画技术和视觉效果，制作了比以往更多的场景——预计游戏中将出现120多个不同的背景。背景音效与人物配音也提高了水准，他们根据剧情与氛围变化准备了40多段背景音乐，并邀请了20多名演员献声配音。游戏中还提供了“挑战级”“中等”“一般”3个难度级别供玩家选择，它们对应的是不同的解谜提示方式与提示数量。

就当在看一部新的2D动画片吧，不必像玩“逃亡”那么刺激，你要拜访的只是一个充满搞笑、恐怖、动作、爱情、悬疑、谎言和怪兽的奇怪世界，还好，这里有美女，也有帅哥。







PC

黑镜庄园Ⅲ

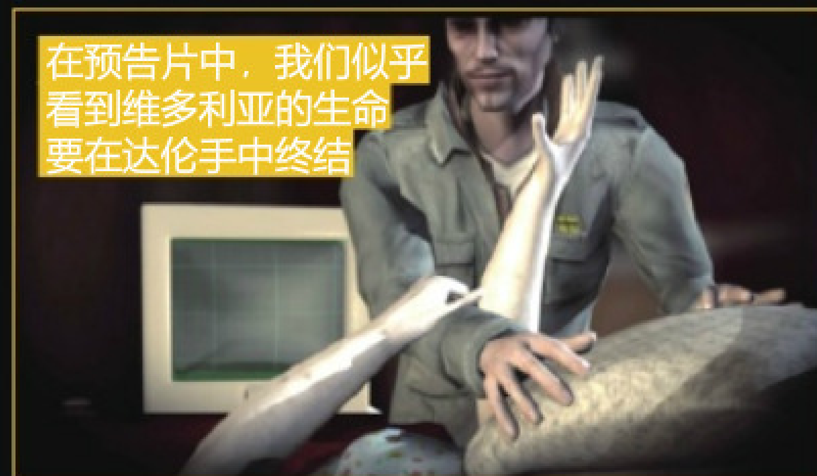
■Black Mirror Ⅲ■冒险■dtp Entertainment■Lace Mamba Global■2011年4月■河南耿璐


前作故事在城堡的大火中结束，《黑镜庄园Ⅲ》就在这场摧毁一切的灾难中开始



《黑镜庄园Ⅲ》主界面


达伦和他父亲一样，慢慢被诅咒夺去了神智


在预告片中，我们似乎看到维多利亚的生命要在达伦手中终结


斯伯纳的蓝眼睛中，达伦已是神经错乱的杀人狂


乔希，这位试图用精神疗法拼凑出谜题答案的女医生能成功吗？


柳溪镇和黑镜城堡愈发阴冷与恐惧，让人窒息

在德语版《黑镜庄园Ⅲ》发售后，制作方请来系列第二、三代的编剧Anne von Vaszary，介绍三部曲的剧情脉络

这一切都源于柳溪镇（Willow Creek）边黑镜庄园里世世代代居住的那个受诅咒的家族——戈登（Gordon），“黑镜庄园”系列讲述的都是这个家族身上一代代传递的诅咒：每过12年，萦绕在家族身上的诅咒就会现身，从阴暗的地下钻出，死死纠缠住家族的男性，指引或诱惑他们犯下可怕的杀人罪行，并最终以血腥的方式终结他们的生命——父亲杀死了妻子，幸存下来的孩子虽被费尽心思送往他乡，却最终还是被命运带回了诅咒之地。这注定是悲剧的轮回……

大学主修影视编剧的Anne，深谙多线程与交叉叙述的讲述技巧，并把这些技巧应用在游戏编剧中。Anne说，她以前的职业生涯总是独立工作，但《黑镜庄园Ⅲ》的剧情却是集体智慧的结果——毕竟为这个悬疑的、挖了不少坑的故事写一个结局，还是不太容易的。Anne和其他两名创作者一起待在一间宾馆房间里不断碰撞思路，根据前两代留下的纷繁万绪的线索，他们细心整理，将不同角色命运的走向汇聚成决定戈登家族最终结局的主线，完成这个长达20小时的故事。

本作更深化了前作恐怖、阴郁的氛围，故事主线及视觉设计等都在极力将游戏者拖入围绕着黑镜城堡的层层黑幕。尤其是角色设计上，达伦（Darren）从二代里的年轻的大学生变成了满脸胡渣、憔悴阴暗的嫌疑犯。被投入狱中后，精神病医生乔希（Joyce）成为他最信赖的朋友，耐心地用精神疗法唤起达伦破碎的记忆，她能成为达伦命运迷雾中的明灯吗？负责调查城堡与杀人案的督察斯伯纳（Spooner）对被派到这个偏远阴冷的小镇满腹牢骚，想尽办法只想赶紧将达伦定罪送上刑场，他能得逞吗？达伦的祖母维多利亚（Victoria）是城堡火灾中唯一的幸存者，她在生命的尽头会将所有戈登家族的秘密带入坟墓吗？

为了解答这所有的问题，玩家将跟随达伦追寻家族诅咒的最终源头，而黑镜城堡也将以更全面、更丰富的细节等待老玩家们的重访。如果你已经迫不及待，可以下载德文版Demo先玩为快！

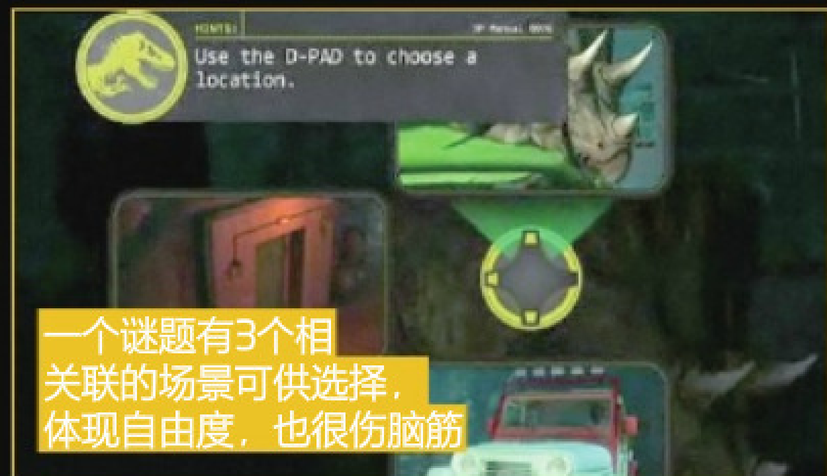
PC

侏罗纪公园游戏版

■Jurassic Park: The Game■Telltale Games■Telltale Games■2011年4月■湖南 Ambrosia


彻底的泄露开始了


卡通的味道，起码淡化了很多



一个谜题有3个相关联的场景可供选择，体现自由度，也很伤脑筋


不光是解谜，这回有十足的动作戏！

已经18年了，1993年的电影《侏罗纪公园》（Jurassic Park）仍被影迷津津乐道——相信到了22世纪也不会被遗忘

这部由Steven Spielberg执导、改编自Michael Crichton同名小说的科幻电影，至今仍名列全球票房榜前10名内，在CGI技术上也得到奥斯卡奖的充分肯定。

野岛、丛林、恐龙、逃生，这些刺激的元素多么适合游戏改编，事实上自电影诞生以来也的确发行过一些改编的游戏，只是谈不上成功。于是，近来依靠“猴岛”等AVG续作风生水起的Telltale Games抱着极大的热情要再尝试一次，游戏将循着电影《侏罗纪公园》的情节主线，带领玩家操纵不同的主角们在倒霉的恐龙主题公园里奋力逃生。

在这个不可思议的恐龙王国里，创始人哈蒙德（John Hammond）用人不善，他的电脑系统负责人丹尼斯（Dennis）为偷出恐龙胚胎，进行黑市交易获利而私下切断防护网——游戏就从电影里防护网断电，恐龙走出牢笼的场景开始。我们的主角、古生物学家哈德林教授（Dr. Harding）和他的女儿杰丝（Jess）开场就与防护网中大摇大摆走出的恐龙相遇。随着游戏展开，玩家会在这熟悉的背景和场景中亲身体验不同于电影的真实过程——亲自逃生以及被恐龙实地追逐的感受将更加刺激、更有代入感。

Telltale Games首次改善了他们卡通味十足的3D引擎，游戏画面细节十分逼真，场景设计几乎再现了电影画面，配乐也根据电影主题音乐演绎。谜题方面，有大量类似QTE的动作考验，强调刺激的逃生，并提供适当的解谜提示。随着情节推进，玩家操纵的角色可以不断变换——没有固定的主角，你需要操作不同角色从不同角度体验故事和发生交互。举个例子，在游戏开始不久，当主角们用食物诱哄小三角龙退回公园铁丝网大门时，大三角龙出现了，此时控制的角色要在父女间不停转换，女儿必须快速拔掉汽车电源线关掉喇叭，父亲必须通过准确按下提示键移动以防被大恐龙的脚掌踩扁。所有这些操作按钮都会像动作游戏一般在屏幕上出现提示，而且必须操作迅速。对传统AVG玩家来说，你可得手脚麻利点儿了！



该鼓励？还是该命令？选择对女儿说话的语气可得慎重哦


本该被关在铁栅栏后的三角龙，竟然跑到了大路中间


如果不能正确操作躲避飞舞的爪子和尾巴，就会成为暴龙与三角龙缠斗的牺牲品

DS/PC/PS3/Wii/X360

汽车总动员2游戏版

■Cars 2: The Video Game■竞速■Avalanche Software■Disney Interactive Studios■2011年6月21日

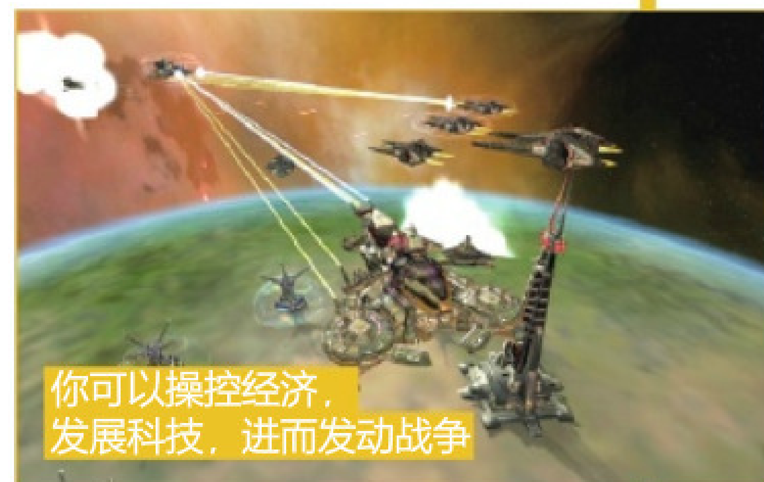
迪斯尼动画片《汽车总动员2》将于今年暑期公映，先行发售的同名游戏当然是一款应景作品。但由于制作组开发的《玩具总动员3》同名游戏采用沙盒构架，反响不错，本作的水准还是颇值得期待的。

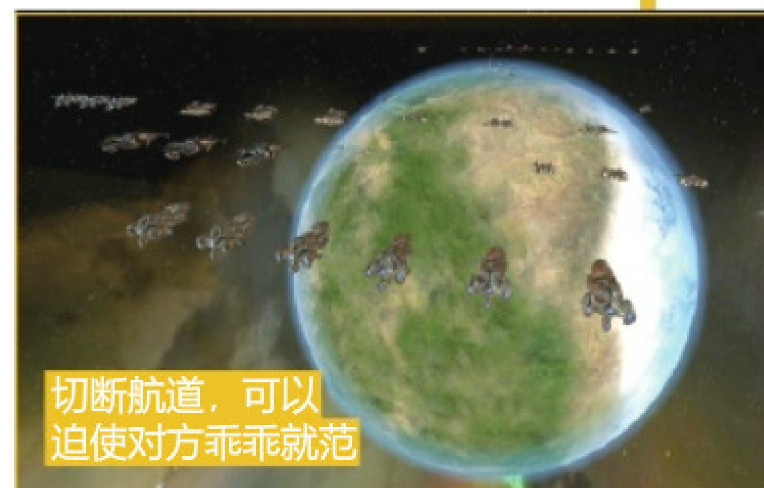
游戏中，玩家需要在“散热器镇”的开放场景中赢得50场比赛，帮助“闪电麦奎恩”（Lightning Mc-Queen）赢得活塞杯（之后还能转战世界各地）。在电影的剧情中，拖车“板牙”解救了一辆阿斯顿·马丁（007座驾，它本身也是英国间谍）后，自己连同好友麦奎恩被错当成间谍，卷入了一场国际阴谋。因此本作除比赛外，还会增加许多追逐战和限时挑战赛内容。P


除了横行车海，麦奎恩这次还要在谍战中胜利逃亡

这是2009年的太空经营模拟游戏《无敌舰队2526》的续作。你同样可以操控太空舰队，带领你的种族建立太空帝国。本作除了4X以外还会增加4E，即更多的探索（Explore）、更多的开采（Exploit）、更多的消灭（Exterminate）及更多的扩张（Expands），玩家还可以通过局域网和电子邮件（Play By E-Mail，PBEM）进行联机，一同角逐宇宙霸权。

在本作中，你将遭遇超光速粒子风暴、来自中子星的强磁场和超级耀斑的危险袭击，如果能克服这些困难，就可以获得废弃外星太空船上的技术，用于充实本方的实力。全新的贸易系统将让本作的战略深度大为增强。玩家可以同其它文明交易外星遗迹、珍稀矿产，乃至用于制造“太空大杀器”反物质！通过贸易禁运和封锁，“不战而屈人之兵”将会在本作变得可行。P


你可以操控经济，发展科技，进而发动战争


切断航道，可以迫使对方乖乖就范

PC/PS3/X360

无敌舰队2526

■Armada 2526: Supernova■策略■Matrix Games■Ntronium Games■2011年

PC

最黑暗的时刻

■Darkest Hour: A Hearts of Iron Game■策略■Darkest Hour Team■Paradox Interactive■2011年4月

本作是在《钢铁雄心Ⅱ——决战》（Hearts of Iron II: Doomsday）基础上推出的一款资料片，游戏的第三作早在2008年8月就已经发行了，此时才给系列第二作推出加强版，这种炒冷饭的水准实在令人无比震惊！

根据制作组的官方说法，本作将使用Paradox Interactive的“欧罗巴”引擎，以回合制大战略的方式，表现从1914年至1964年世界诸国在政治、外交、经济、间谍、科技、军事方面的斗争，发生了两场世界性大战以及一场冷战的这半个世纪时间，堪称全人类的“Darkest Hour”，这也正是本作的标题所指。P


一片红色让欧洲诸国感受到无穷的压力

Robot Entertainment的前身是大名鼎鼎的Ensemble Studios，在完成《光环战争》（Halo Wars）后，前《帝国时代》制作组就宣告重组。这款新作并不是制作组所擅长的RTS，而是一款ACT游戏。成群的兽人和机关、箭楼只是外表，除了像塔防游戏那样抵挡住敌人的潮水攻势以外，玩家还要以第三人称视点操纵英雄一路冲杀至关底。

除了靠刀枪棍棒和十八般武艺斩妖除魔外，英雄战胜兽海的最有利武器就是他的魔法和陷阱。本作的魔法并不是电光火石式的杀招，而是让兽人陷入无脑状态的减速、混乱、致盲特技，便于玩家召唤出高效率的兽人屠宰流水线。在演示片段中出现的陷阱包括钉坑、吊网、暗箭、旋转刀柱、喷火机关，在花样和杀伤力上均和专业的塔防游戏相比有过之而无不及。P


界面元素一目了然，十分简单


总之，兽人必须死……

PC

兽人必须死！

■Orc Must Die!■动作■Robot Entertainment■Robot Entertainment■2011年第三季度

PC/PS3/X360

黑街圣徒——第三街

■Saints Row: The Third■动作■Volition■THQ
■2011年第四季度

被广大沙盒游戏玩家誉为“无脑版GTA”的“黑街圣徒”即将在今年的圣诞节期间推出系列的第三作，玩家将继续扮演虚构城市Steelport中的非法社团“第三街圣徒”的成员，同另一个名为“辛迪加”的黑道集团上演罪恶对决。

该系列的一贯特色是毫无约束的暴力行为。制作组似乎将“无脑”视为游戏的一大特色，THQ这样描述本作的特色：“游戏的一开始就会让你当上顶级犯罪集团的首脑，你不会是社会底层的小混混，不会是从东欧来的新移民。我们也不会安排送匹萨、开出租，乃至更加娘炮的贩卖冰激凌的任务，总之它是一个纯爷们必玩的游戏！”



《Game Informer》杂志4月号封面故事

PC/PS3/X360

崛起2——黑暗水域

■Risen 2: Dark Water■角色扮演■Piranha Bytes■Deep Silver
■2011年

在将威胁家乡岛屿的泰坦巨人打趴下后，《崛起》的英雄很快就遇到了更大的难题：周围岛屿上出现了更多苏醒过来的巨人，传说中的海怪也冲出水面，在航海路线上肆虐。

同前作不同，《崛起2》中将出现3个风格迥异的岛屿，它们中的每个当然比前作中的Faranga岛要小，但合在一起会提供超过80小时的游戏流程。岛屿探险的过程中不再有名目繁多的奇特生物和远古遗迹，取而代之的是充满“加勒比海盗”风味的热带岛屿风格。游戏所处时代从中世纪跳转至大航海时代，火器得到了普遍运用，这将彻底改变本作的战斗方式。玩家对所属派系的忠诚度及为人处世的作风将给自己的冒险带来影响。如果想学习盗贼技能，光有钱还不够，要给自己找到一位导师，并同他建立良好的关系。不敬和冒犯最终会让自己被逐出师门，甚至引来杀身之祸。


好象是“加勒比海盗”的改编游戏呀！


火器时代，不要太嚣张哟

PC/PS3/X360

歇洛克的遗嘱

■The New Adventures of Sherlock Holmes: The Testament of Sherlock■冒险■Focus Home Interactive■Frogwares■2011年

BBC剧集《新福尔摩斯》（Sherlock）将背景放到现代伦敦，大肆渲染主角的“基情”，这样的颠覆对《新冒险——歇洛克的遗嘱》而言算不上什么。本作的故事发生在1898年的雾都，福尔摩斯不再是让一切罪犯闻风丧胆的神探，他卷入了一桩政治阴谋中，被诬陷为诈骗犯、谋杀犯和叛国者，连华生医生也离他而去。神探这次不单单要将真正的恶人绳之以法，更重要的是还自己一个清白。但在完成任务前，他只能先跑路了。

歇洛克可以使用各种探案技巧发掘和分析线索，同NPC斗智斗勇，套取情报。此外更加神奇的是利用著名的“演绎法”去重构犯罪现场。


福尔摩斯不再是苏格兰场那帮笨蛋的救命稻草，而是他们抓捕的众多通缉犯中的一个

PC/PS3/X360

斯诺克大奖赛2011

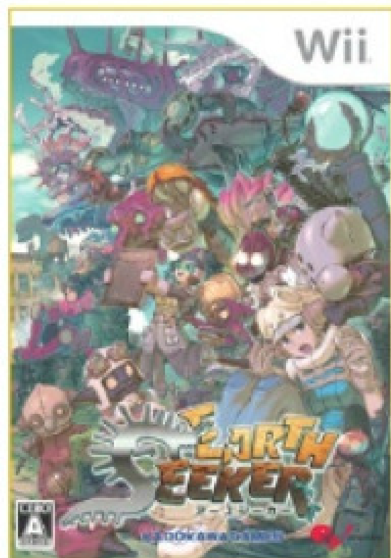
■World Snooker Championship Real 2011■体育■Dark Engegry Sports■Koch Media■2011年第二季度

相对足球、篮球游戏，斯诺克这项贵族运动不需要宏大的场景、煽情的音乐和高昂的授权费用，物理效果也相对简单。也正因如此，斯诺克游戏就像斯诺克运动一样很难加入太多卖点。瞧，WSC系列之前的开发商Blade Interactive就已经宣布关门大吉了。

由Dark Energy Sports接手制作的WSC2011同样缺乏卖点，除了更多选手、更强画面、更棒物理效果这种说了等于没说的“新要素”外，最明显的改变恐怕在于本作的封面人物是大家所熟悉的“火箭”Ronnie O'Sullivan。制作组重拾了前作中的慢动作击球，另外还顺带增强了游戏的回放系统——玩家可以自由控制时间，从各种镜头角度去回顾已经结束的比赛。“完整的多人模式”也是宣传的卖点之一，这大概是相比那些2D单机版最吸引人的一项功能了。


排名世界第一的罗伯逊开局不错


台球的模型、质感和反光效果直逼照片



地球探寻者

■Earth Seeker■Crafts meister■Kadokawa Games■动作■Wii■2010年4月7日■日版

本作的主创是“怪物猎人”系列的制作人船水纪孝，这款新作以未来世界为故事背景，讲述地球灭亡后的人类在宇宙中寻找到新的行星，为创造新的家园而冒险的故事。和欧美系由此可能引发的恐怖故事不同，这次在陌生的行星中，玩家需要与身为原住民的“守护者”合作，对抗凶暴的怪物侵略者——它们是因人类宇宙船再生计划误操作而产生的恶果，必须全部铲除……

游戏里有很多“怪物猎人”的影子。在守护者居住的村子里，有不同能力的守护者可供玩家聘用，报酬是给予他们最喜欢的酒（囧……）。守护者加入后就是你的伙伴了，玩家还可以为成为伙伴的守护者重新起名。守护者的能力以火、冰、风、雷这4种属性的能量球来划分，每种最高可升至4级。守护者的武器需要打倒怪物收集素材来合成，不同的守护者所能使用的武器也有所不同。怪物方面，将有许多带有科幻色彩的未来怪物，在与怪物战斗时，针对其特点选择具有克制属性的能量球来攻击可达到事半功倍的效果。



前往未知的异星球



与带有科幻色彩的未来怪物战斗

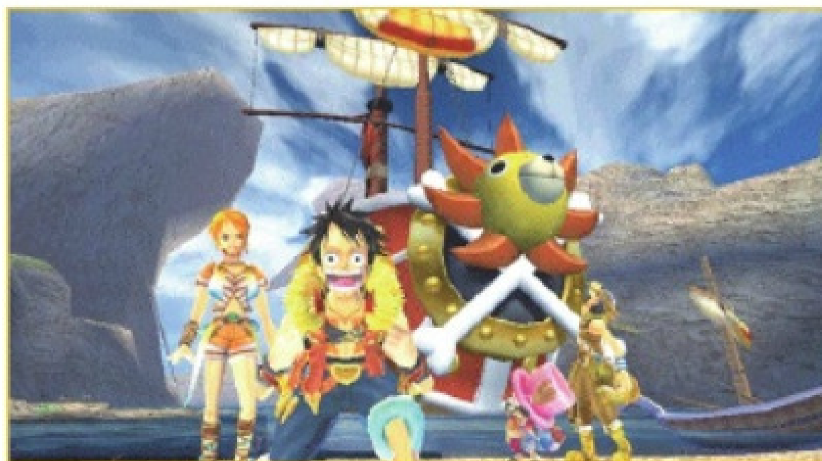


海贼王
无尽的航海SP

■ワンピース アンリミテッド クルーズSP■动作■NBGI■NBGI■3DS■2011年4月7日■日版

转战3DS平台的这款“海贼王”游戏，首先将收录Wii上的《海贼王——无尽的航海第一章：随波荡漾的秘宝》和《海贼王——无尽的航海第二章：觉醒的勇者》，会在这一基础上追加对应3DS版的全新要素以及新的剧情，原作中备受好评的Boss Rush模式也将在本作中得到强化。乘着万里阳光号的路飞一行人继续着航海冒险。在新的岛屿上，究竟会有什么在等待着他们？

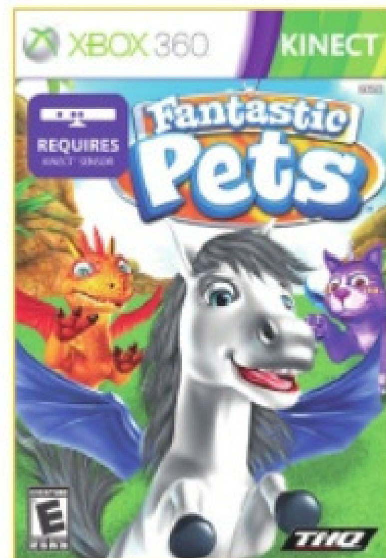
针对掌机的特点，本作为3DS的下屏设计了各种便利的功能，比如道具板、地图、自定快捷栏等等。新人物包括著名的“白胡子海贼团”成员——一队队长不死鸟马可和三队队长钻石乔斯。马可在战斗中可以用再生的火焰化身为强劲的不死鸟奋战；乔斯则可以变成钻石，绝技是向敌人扔出巨大的冰块攻击。玩家在航海冒险的途中可进行钓鱼、扑捉昆虫、收集素材等活动，收集来的素材可交给乌索普或弗兰克开发成对冒险有用的道具，也可以拜托山治或乔巴加工成美味的料理或疗伤药。



传奇的航海冒险登陆3DS平台



变成化身战斗



幻想宠物

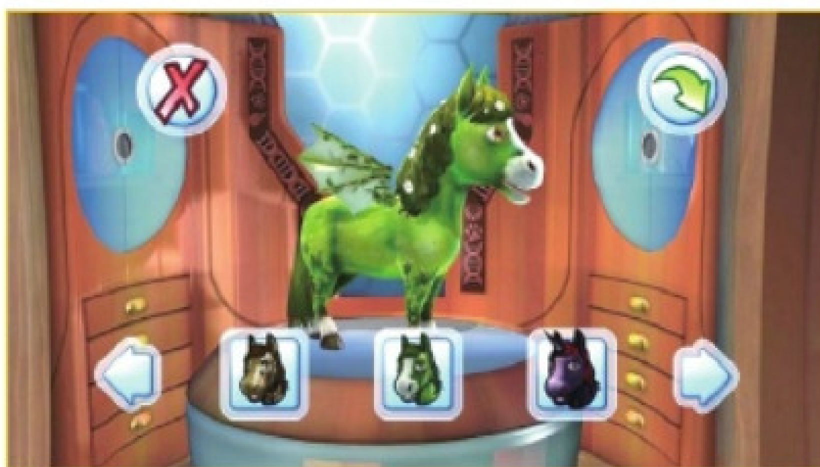
■Fantastic Pets■模拟养成■THQ■THQ■Xbox 360■2011年4月12日■美版

THQ这款全新的宠物养成类游戏，对应Xbox 360的Kinect体感外设，走的路线也是也Kinect首发游戏差不多的合家欢类型。《幻想宠物》，顾名思义，玩家在游戏中饲养的可不是小猫小狗这样普通的动物，而是龙、独角兽这些在西方奇幻故事中才会出现的生物，造型却是比小白兔还要萌（参加“史莱克”中的龙宝宝），看来主创们深得日系养成游戏“洗脑”。

通过Kinect的体感技术，玩家可以亲身体验与这些幻想生物们的互动。比如做个摸摸额头的动作，宠物就会驯服地趴在地上；当你做出扔球的动作，可爱的小家伙就会屁颠屁颠地给你捡回来。你还可以给宠物洗澡、梳理皮毛，操纵它们参与赛跑、跨栏等体育活动。当然要宠物们听话，你必须了解它们自己的个性。最有趣的是，宠物还会模拟你的动作，当你摆出一个猫咪站立的姿势，屏幕中的宠物将会Cosplay你的动作（这才是亮点啊！）。作为养成类游戏的必备，玩家可以自定义宠物的外型、毛发的颜色等等。本作支持两名玩家同乐。



萝莉、正太一起玩才有趣！



这是自定义宠物环节……

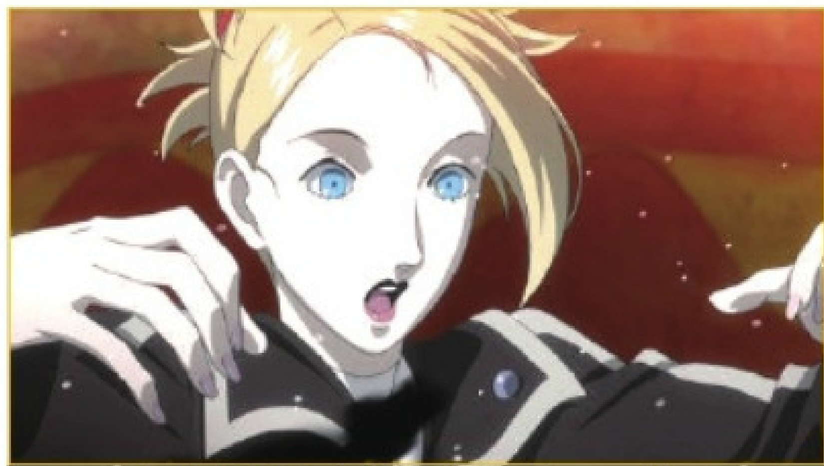


女神异闻录2 罪（携带版）

■Persona 2 Tsumi■角色扮演■Atlus■Atlus■PSP■2010年4月14日■日版

本作是人气RPG“女神异闻录”系列的第二部重制作品，在情节上忠实于原作，世界观也完全继承，本次的战斗系统在原版深受好评的优点基础上，配合掌机用户的特点，进行了大幅变化。原作晦涩难懂的系统改进后，提升了游戏的整体流畅度。菜单画面也焕然一新，加入新功能，现在在地图上移动时会显示队伍的状态和迷你地图。游戏的难度可以在设置中随时变更，共分为容易、普通、困难3种。原作中不刻意练级就无法打过的Boss，在本作中只需走正常流程就可通过，不再为难玩家；有时间限制的事件也进行了调整。总的来说，游戏的难度大幅降低了。

在战斗中，通过技能的组合可以与同伴发动强大的“合体技能”，发动时还会伴随华丽的画面特写。由于本作的角色行动顺序会显示在画面的下方，合体技能发动起来更加方便了。此外，系列的Fans也可以放心，11年前原作里深受好评的原版动画和原声曲目也会完全收录于本作中。P



发动合体技时会伴随华丽的画面特写



本作将会有高质量的动画



管道2

■Conduit 2■射击■High Voltage■SEGA■Wii■2010年4月19日■美版

《管道》是由制作组High Voltage用自主开发的游戏引擎“Quantum 3”制作的一款射击游戏。讲述了美国首都华盛顿受到不明外星生物的侵略，秘密特工Agent Ford挺身而出拯救城市的故事。该作一度成为Wii平台最火热的联机射击游戏，不过随后由于外挂频出严重影响了游戏公平性。《管道2》仍将联机模式作为开发重心，将支持补丁下载，以便修复漏洞和其它问题。本作的多人模式中可以和3名AI玩家或真人玩家进行本地、网络等环境下的对战，支持4人分屏游戏。

从游戏公布的大量截图来看，仍旧保持了高水准的美工，游戏设计上的细节处理也很出色，比如战斗中可以打破敌人的头盔。本作中可供选择的武器非常多样，从传统的手枪、散弹枪、冲锋枪，到具有科幻色彩的激光枪、电击枪和生物兵器等，应有尽有。游戏的操作也将充分发挥Wii控制器的特点，玩家可针对自己的习惯作为自定义调整，本作还将支持传统手柄和Wii的MotionPlus（精准定位仪），以增强控制的精确度，提供更好的定位。P



4人分屏游戏，稍有点拥挤哟



生物兵器是本作的一大特色



最后的约定物语

■最後の約束の物語■角色扮演■Imageepoch■Imageepoch■PSP■2010年4月28日■日版

本作是Imageepoc公司推出的日式RPG系列第一弹。本作将邀请众多人气声优参与演出，由人气插画家仓花千夏负责角色设定，明星阵容令人期待。游戏以“黑暗少年幻想”为主题，故事设定在魔法力量主导的世界，玩家扮演的是魔导士最后的传人，需要从钢铁兵的围捕中逃出生天。机会看起来十分渺茫，唯一希望是传说中“最后的约定”。

这个最后的约定与游戏的任务系统息息相关。在骑士的据点——大圣堂内，玩家可以接受到各式各样的任务，比如反击敌人的“夺还任务”以及拯救人民的“救出任务”。其中一部分任务可以加强与同伴的关系。如果主角能与某名同伴建立坚不可摧的友情，才有机会达成“最后的约定”，从而产生巨大的魔法能量来拯救帝国的子民。其中，选择与谁一起任务，与谁一起立下誓约，可以由玩家自己决定。本作采用的是传统的回合制指令式战斗，系统上并不亮眼，但制作组号称游戏的一周目要花50个小时以上通关，如果要打出每个角色的不同结局，达成全部路线，需要整整400个小时……P



游戏走的是传统的日式RPG路线



“黑色童话”，是制作组对本作的定位

头条新闻

■暴雪娱乐20周年纪念网站上线



网站上可以重访游戏历史、从幕后专访了解暴雪的今昔、并参加全球玩家的社群竞赛等等

今年是暴雪娱乐成立20周年。按照官方网站上的说明，1991年，3个从UCLA（加利福尼亚大学洛杉矶分校）出来的年轻人成立了自己的游戏公司Silicon & Synapse（正式成立日期是1991年2月8日，1994年改名为Blizzard Entertainment），立志要设计很酷的游戏并乐在其中。20年后的今天，暴雪已经是世界上最成功的游戏制作和发行公司之一。20周年庆典的小型网站（http://us.blizzard.com/en-us/company/about/b20/）已经上线，网站的首页上写道：“今年一整年，我们将与您一同庆祝过去20年所出的游戏。正因有您这样玩家的热情与支持，才使这一切变得可能。与我们一同漫步周年庆网页的时光巷吧！”没错，暴雪的老玩家们可以去怀旧一下。

■《魔兽世界》4.1补丁开放测试

《魔兽世界——大地的裂变》的第一个重要内容补丁4.1补丁日前开放测试，估计在近期就会更新。这个补丁可以说充满了意外，首先原定将要开放的第二级团队副本火焰之地（Firelands）由于还未制作完成、需要更多时间调试，最终并未加入（仿佛是回应暴雪“你们还没有准备好打火焰之地”的说法，欧服Auchindoun上的公会Immersion世界第一个完成了“大灾变团队的荣耀”成就，拿到成就龙，第一级团队副本毕业）；在CATA开放时已经永远成为记忆的祖尔格拉布又“复活”了，将和另一个巨魔副本祖阿曼一起，作为85级5人英雄副本登场。这两个新副本将会掉落物品等级353的紫装，玩家可以更好地为进入黑翼深渊等团队副本做好准备。这两个副本的掉落将会涵盖所有需求，但会着重针对目前5人英雄副本中缺乏某些职业某些栏位装备的问题。

两个巨魔副本都被改成了85级的英雄副本（没有普通模式），随机地下城工具中增加了一个选项“随机赞达拉重生英雄本”，每天第一次打奖励140点勇气点数而不是旧英雄本的70点。排这两个副本要求物品等级在346以上，也就是普通英雄本毕业。祖阿曼的战熊坐骑也会回归，但也是新版本的不同坐骑。另外，补丁说明中提到还会增加公会挑战，即全新的公会任务，对此目前没有更具体的信息。

4.1补丁并不会开始新的PvP赛季，相应也不会进行点数的转换，这些将会是4.2补丁的内容。暴雪解释说，他们打算改变以前把大量新内容集中在一个内容补丁中的做法，而是会更频繁地推出一些规模较小的内容补丁，缩短新内容的间隔，让玩家不用等待太久。预计在4.1补丁正式上线后的很短时间内，4.2补丁就会开放测试。

■传《魔兽世界》即将开放巴西服务器

MMO-Champion.com在挖掘分析4.0.6补丁的文件时，发现了巴西和日本地区的本地化文件，联想到前段时间据说是泄露出来的暴雪产品日程表，上面赫然就有WoW Brazil（《魔兽世界》巴西）的字样，上线时间是2011年第三季度，时间上也比较吻合。这是否可以再次印证那个日程表的可信度呢？

月评

■ 弄巧成拙

有一条生活经验，就是不要轻易答应老婆什么事。如果没答应，到时候就是惊喜；如果你答应了陪她逛街、购物，到时候却因为Raid或什么事情要推迟或取消，那你就惨了。

暴雪做游戏很懂得大众的喜好，总是能把别人的创意变成自己广受欢迎的特色，但运营《魔兽世界》这些年来，却因为沟通等问题，经常弄巧成拙。比如4.1补丁不能推出火焰之地，它们呢开始就没能好好解释，偏偏说成“玩家还没有准备好迎接下一级团队副本”。同样情形，CATA推出前也有很多改动引起部分玩家的不满，比如祖尔格拉布。

早在CATA处于测试期的时候，从荆棘谷新的任务线就可以看出，暴雪对祖尔格拉布有改造的计划，估计会改成85级的5人副本。后来这个副本显然是来不及在CATA推出时完成，那么，其实就保留祖尔格拉布的原样，等后续补丁再做调整就好，可是暴雪就非要说成是“这个区域适合作为任务区域”云云，宣布移除这个副本和相关声望和坐骑，让很多喜欢祖格或还没有打到坐骑的玩家十分失望。

现在玩家已经接受了祖尔格拉布消失的事实，暴雪又宣布重新加入，和祖阿曼一起改为85级5人英雄副本，作为4.1补丁的重点。这更多的不是让人感到惊喜，而是感觉暴雪江郎才尽或开始偷懒，要翻出已经删掉的旧副本来凑数。至于坐骑，如果重新加入原来的坐骑，玩家会觉得理所应当；如果用新的坐骑代替，玩家也不会觉得坐骑很酷，反而会觉得暴雪耍赖——你们明明在CATA开放前说过，以后有合适机会会重新加入那些坐骑嘛！


《魔兽世界》史上最绚丽坐骑诞生（图片来源：MMO-Champion.com）

大地的裂变 ●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

《魔兽世界》4.1补丁主要内容

4.1补丁的主要内容是祖尔格拉布、祖阿曼两个副本，将掉落物品等级353的紫装，玩家可以更好地为进入黑翼深渊等团队副本做好准备。这两个副本的掉落将会涵盖所有需求，但会着重针对目前5人英雄副本中缺乏某些职业某些栏位装备的问题。

祖尔格拉布回归

祖尔格拉布是原本在1.7补丁加入的60级20人团队副本，在CATA开放时被移除，现在重新作为85级的5人英雄副本回归。祖尔格拉布将和改版后的祖阿曼一起，作为“第二级”的5人英雄副本登场，掉落也更高一个档次，全部是物品等级353的史诗装备，而且覆盖几乎所有栏位，包括目前很难取得的魔杖等。

祖尔格拉布的翻新似乎在CATA推出前就已经计划好了。CATA中很多旧的故事得到了发展，比如范克里夫的女儿带领迪菲亚兄弟会重新崛起，祖尔格拉布也是如此。CATA设定中祖尔格拉布和其中的高阶祭司、哈卡已经被“英雄”们杀死，赞达拉的巨魔也返回了自己的家乡，只留下一个成员监视祖尔格拉布的动静。而改版后的荆棘谷新增了两条与祖尔格拉布有关的任务线，其中一条是玩家在荆棘谷偶然得到了一只小恐龙的陪伴，后来才知道它是血领主的坐骑Ohgan的血脉，玩家在无意中复活了血领主，结果小恐龙被血领主夺去。另一条是金度试图复活高阶祭司们，复活毒蛇Boss成功，但复活蝙蝠Boss被玩家阻止，这使金度无法实现重新召唤哈卡的计划。

从新版的祖尔格拉布地图就可以看出，上面的设定都是为了改造成5人副本而作出的，Boss数量减少，地图也进行了简化。测试服上看到的部分情况是：原本蝙蝠和蜘蛛Boss所在的区域入口处都已经被倒下的大树挡住而无法进入，恐龙Boss所在的院子也被碎石封住，血领主只好搬到了外面。从地图上也可以看到老虎Boss所在区域也不存在了，无法被重新召唤的哈卡也肯定不是最终Boss。另外，根据蓝帖说明，疯狂之源那里原本通过炼金药剂召唤的额外Boss，现在需要通过考古专业来召唤。副本入口处为我方提供任务和修理等服务的NPC是暗矛巨魔（赞达拉巨魔是不会再回来了）。副本内小怪的数量削减了很多，其中大部分是新模型的蜜蜂等。血领主所在处的斜坡上有个怪物不断从3个方向随机推下滚石，这是类似死亡矿井中“超级玛丽奥关卡”一样的动作游戏元素，估计又会成为很多临时队伍的噩梦。可能会令个别玩家失望的是，新祖尔格拉布似乎会掉落新版的豹子和恐龙坐骑，原来的老虎和恐龙是否还有办法取得，目前还不清楚。


祖尔格拉布地图


祖尔格拉布入口处


新的祖格小怪


要命的滚石阵


变成钻石的国王以及他的侍从们

公会招募工具

补丁新加入了公会招募/寻找公会的工具，工具的功能并不复杂，对玩家来说，首先选择公会的风格：休闲、适度、狂热，以及自己可以参与活动的大致时间：周一～五、周末。然后是职业定位：坦克、治疗或DPS，还可以加上备注，然后就可以浏览适合的、正在招募人员的公会了，可以看到它们的等级、成员数量和介绍，看中的就可以提交申请，一次可以向多个公会申请。

旧铁炉堡开放

很多玩家都知道铁炉堡下面有个旧铁炉堡，以往需要通过决斗中的恐惧、变羊等非常规手段才能进去观光，现在直接开放了，入口就在铁炉堡首领所在的房间。里面收藏的东西可不得了，是铁炉堡的国王大人麦格尼·铜须，他在CATA开放前的元素入侵事件中被变成了钻石雕像，因为他为了保护城市而在仓促间使用从奥杜尔找到的泰坦石板进行某种仪式。还有对此感到自责的一个顾问以及一个忠实的卫兵在这里陪着他。

最后提一句，CATA第一件传说级武器浮出水面了。像以前说明的一样，有3个不同版本的法杖，任务涉及时光之穴，所需材料则来自火焰之地团队副本。

头条新闻

■育碧软件塑造新“吉他英雄”

还在为Activision的“吉他英雄”无限期停止开发感到悲伤？不必担心，已经有其它厂商瞄准Activision“自杀”后的市场空白了——育碧软件宣布，将在主要游戏平台推出新型的“吉他英雄”类游戏《Rocksmith》。育碧表示，《Rocksmith》将是“最真实和最令人沉醉”的音乐类游戏，将拥有创新的玩法，并且能智能化地适应玩家的演奏水平，降低初学者的上手门槛。当然，作为招揽铁杆乐迷的手段，游戏中会收录众多知名歌手、乐队的经典名曲，目前透露的名单中包括大卫·鲍耶（David Bowie）、滚石乐队（The Rolling Stones）、涅槃乐队（Nirvana）以及刑警乐队（Interpol）的授权曲目。游戏预计在今年下半年推出，有消息说，育碧届时可能会发行一个价值200美元的捆绑版，其中包括一个吉他。

■《刺客信条——兄弟会》DLC暗藏玄机？


这个DLC不仅有儿女情长，它可能给“刺客信条”的故事线挖了更大的坑……

3月8日在PSN和XBLA率先提供下载的《刺客信条——兄弟会》的DLC《达·芬奇失踪》（The Da Vinci Disappearance），被认为可能暗示了下一代“刺客信条”游戏发生的地点。这个DLC讲述达·芬奇被狂热的宗教分子绑架，当Ezio找到大师之后，他们在毕达哥拉斯教派的密室里发现了一串字母和数字。玩家讨论认为，这串“密码”是一个坐标，将坐标输入Google Earth，玩家会被带到一个美国小镇，此处的历史可能和18世纪末期的美国独立战争有关。“刺客信条”下一代的故事究竟发生在何处？此前已经有了俄国说、法国说、二战说等多个版本，看来只有时间能给我们答案了。

■多伦多工作室确定将接手“细胞分裂”系列


美女的首要任务，就是改造中看不中玩的Sam Fisher大叔

育碧多伦多（Ubisoft Toronto）工作室的总监Jade Raymond日前接受外媒采访时明确表示，工作室的首个任务就是推出为“细胞分裂”系列推出最新的AAA级续作。此前，Sam Fisher老爷的形象已经出现在多伦多工作室的官网上，但官方并未确认新工作室的任务究竟是什么。工作室目前建立已经一年时间，期间招聘了大约100名新员工，来自上一个“细胞分裂”游戏的主力Alex Parizeau和Max Beland也在多伦多工作。此外，Jade Raymond表示，多伦多也是独立游戏开发商的乐土，不排除今后和他们进行合作的可能性。

月评

■娱乐精神

育碧软件的FPS新作《狂野西部——毒枭》，由于将故事背景从近代直接拉到现代的美国、墨西哥边境，激起了墨西哥民众的反对声音。

游戏的主要场景是墨西哥边境城市华雷斯（Juarez），也就是“狂野西部”系列英文名中的那座城市。以前的“狂野西部”系列，游戏故事设定在去今已经很远的18世纪，是西部片司空见惯的时空背景，这次故事来到现代，而且描述了当地贩毒集团间的激烈冲突，就一下子联系到了现实政治——美国、墨西哥边境是当今世界最危险的地区之一，毒品、犯罪和移民问题深深困扰着这个地区——如果你看过最近的电影《弯刀》（Machete），里面就有对所有这些暴力问题的戏谑表现。据统计，在过去一年多的时间内，仅华雷斯就有大约6000人因与毒品有关的暴力冲突而丧生。《狂野西部——毒枭》恰恰要在这个城市里上演一出新的GTA情景剧，在已发布的游戏截图上，3位主角分别持枪，准备在城市大街上开火。游戏的宣传语是：“将正义紧握自己手中，体验现代狂野西部的无法无天。”

正因为内容如此敏感，墨西哥奇瓦瓦州州议员Ricardo Boone Salmon称，该州立法机构已经通过一项提案，将向墨西哥内政部提出要求，封禁这款游戏。州议员承认当地存在严重的犯罪行为，但他也表示，不希望孩子们在这种暴力横行、价值观扭曲的游戏中成长。

暴力游戏真的会让人变得暴力？这问题见仁见智。绝大多数玩家其实只是图个高兴，谁也不会当真。世界人民的娱乐精神支撑着这些所谓暴力游戏的存在，他们喜欢发生在世界任何一个城市的GTA故事，在纽约、洛杉矶，还是巴塞罗那，都无所谓（但谁都知道现实的纽约不太可能大白天枪战）。这次开发商Techland惹恼了墨西哥人民，只因为他们选了一个“太入戏”的现实城市，Techland无法感同身受，因为它们远在波兰。P

PC/PS3/Wii/X360

狂飙——旧金山

■Driver: San Francisco■动作■Ubisoft Reflection■Ubisoft■2011年4月31日■北京 红黑军团



虽然一切都是Tanner脑内补完的产物，但他的脑电波并不能控制自己随意附身

这是史上第一部以植物人（John Tanner自从前作结尾至今一直处于昏迷状态）作主角的动作游戏

也是史上第一部依靠YY所产生的超能力除暴安良的警匪题材沙盒游戏……《狂飙——旧金山》自从宣布以来，就一直沐浴在囧元素的光环之中——Tanner的脑内补完能帮助他擒获从土耳其一直闹到旧金山的坏蛋Charles Jericho吗？

中旬刊在先前的前瞻中已经重点介绍了Tanner可以附体到街上任何人身上的“移魂”（Shift）功能，本来附体术的使用是不受次数和距离限制的，但制作组近期表示，发动Shift特技需要耗费精神值，而精神值则是通过RAC游戏中累积“喷火槽”的方式来获得的，如保持最高速度、漂移、超车、躲避、逆行等，总之，只要是能严重违反交通规则的招数都行！这样一来，游戏就把流行的驾驶元素和GTA的玩法更紧密地结合了起来。

此外“移魂”特技也需要升级，才能在更大范围内管用，这样才能“上”距离目前所在地点更远的司机的“身”。创意总监Martin Edmondson在谈到这一创意的灵感来源时将它归功于Google Earth……

制作组宣称，本作将“回归系列的原点”，在2006年的《狂飙——平行线》（Driver: Parallel Lines）中被删去的回放导演模式会再度回归。整个游戏中出现的道路总长度将达到335公里，制作组也诚恳地表示，这个数字同综合评分只有大约65%的《平行线》相比存在一定差距。但实名车辆授权将会成为本作的一大卖点——之前的Demo中出现了大量的山寨车，制作组表示这一情况同当时还没有和车厂谈妥有关。本作中将要出现的汽车品牌和车种包括阿尔法·罗密欧、阿斯顿·马丁、鲁夫、道奇挑战者、帕加尼风之子（Pagani Zonda F）等，甚至还有来自《回到未来》的时光跑车Delorean DMC-12——它是Tanner回到现实世界的必备道具吗？

临近发售，制作组也公布了珍藏版的内容，其中包括一辆1970版道奇挑战者的车模（18×9×9cm）、一张旧金山地图、两款独占车辆以及独有的“大规模追逐”（Mass Chase）游戏模式：你必须驾车逃脱整个旧金山警察车队的围追堵截……



多人模式临近发售也没有透露太多消息



PC收藏版的内容展示


“大规模追逐”模式就像玩《极品飞车》

头条新闻

■《战地3》主机版将有适度缩水

3月12日，在美国休斯顿举行的PAX East游戏展上，之前在2月底GDC期间高调发布的射击游戏《战地3》（Battlefield 3）举行了一次公开的现场演示。现场演示的单人战役内容，就是游戏公布的第一段视频预告片（Fault Line Episode I: Bad Part of Town）的内容。参与试玩活动的玩家和媒体无不献上溢美之辞，称赞这款游戏在真实模拟和图像效果上又达到了新高度。不过DICE总裁Karl Magnus Troedsson日前对《PC Gamer》表示，PC将是《战地3》的主打平台，PS3和Xbox 360平台会进行适当的“规模缩减”，以便配合两大主机目前来看日益落后的机能。但他强调，游戏在全平台上仍然同样精彩。《战地3》使用了最新版的“寒霜2”（Frostbite 2）引擎，拥有逼真的光效和大量的建筑物毁损情节，当它发售时无疑会掀起新一轮的“显卡危机”。



场景光源前所未有地柔和逼真

■《战地3》多人模式细节公布

日前外媒披露了更多《战地3》多人模式的细节（毕竟“战地”系列强调的本来就是对战）。多人游戏将不包含指挥官模式，DICE称，这样处理将很好地“降低游戏门槛”。多人游戏将包括许多《战地2》中熟悉的地图，它们将集合在一个叫《重返Karkand》的DLC中提供给玩家。《战地3》将带来更多种多样的武器及解锁内容，成为“战地”系列武器数量之最。喷气机归来，目前的许多预告片中可以看到F15和Su-27的身影。此外，DICE还提到，单人战役中其实也支持合作游戏。

■首席设计师为《龙世纪Ⅱ》辩解



《龙世纪Ⅱ》预告片里“裹挟”了很多媒体送出的高分，唯独在引用《Game Informer》时仅仅截取了两个词“An Epic”（一段史诗）。这并不奇怪——《Game Informer》上的打分只有7.75

针对《龙世纪Ⅱ》发售后媒体和玩家的负面评价，《龙世纪Ⅱ》首席设计师Mike Laidlaw首次作出了回应。他说，媒体和大众的评分比BioWare的预期要低一些，而且开发团队已经看到了大量的负面评价。但他还是对某些媒体的超低评价感到震惊，如英国游戏杂志《EDGE》只给这款游戏评了6分。目前，《龙世纪Ⅱ》PC版在综合评分网站Game Rankings的平均分只有82%（前作《龙世纪——起源》的评分则高达91%），还爆出了BioWare雇员使用马甲在Metacritic网站给自家游戏贴金的丑闻。Mike Laidlaw承认，开发团队可能的确取消了一些前作中得到赞誉的设定，他们会重视玩家的反馈，并从中找到今后开发续作的方向。

月评

■ 9分的DLC

赶工赶得有点不像话的《龙世纪Ⅱ》总算在妇女节按时发售了。也许你还在感慨“其实还是跳票好”，或“BioWare这下要被EA关掉了吧”，实际上没必要那么担心，就算关，也要先出一票DLC吧！

一年前《龙世纪——起源》的DLC狂潮还历历在目，长长的列表上，简单几个DLC的售价相加起来比买一套原版游戏还要贵。但那是《起源》好评如潮的时候，一个愿打一个愿挨，现在《龙世纪Ⅱ》的风评不是那么好，厂商方面是不是也考虑收敛一下呢？

他们当然不打算这样。《龙世纪Ⅱ》的首席设计师Mike Laidlaw干脆地说：“我们还会持续发布更多DLC，我们要让Hawke一直处于大众的关注下。”《龙世纪Ⅱ》已经宣布了《被放逐的王子》（The Exiled Prince）和《黑市》（Black Emporium）两个DLC，比起前作7个正式DLC的数字距离还差很远。不过设计师大人试图证明，他们未来的每一个DLC都是物有所值的。他举了前作DLC《莉莲娜之歌》（Leliana's Song）广受好评的例子来说明——《莉莲娜之歌》允许玩家扮演年轻时候的Leliana，与她的导师Marjolaine一同执行危险的任务。Mike Laidlaw说，一个DLC的核心目的是丰富玩家的游戏体验，并且能和原故事完美融合。这种感觉好像是，无论我什么时候开始玩，都不需要重练一个角色。最好在游戏接近结束时取档，能继承原来的装备、经验值，能遇见新的怪兽，也能有新的收获。

你看，他讲得头头是道。不过，当被问及怎样才能让一个DLC得到9分，Laidlaw的回答却是：“这很难讲，因为我们的例子太少了。”其实，这帮设计师们非常清楚应该怎么做，只要发行商不再试着突破下限，他们就可能有很多的例子。P



针对《龙世纪Ⅱ》，流传颇广的一段吐槽

PC/PS3/X360

阿玛鲁王国——惩罚

■Kingdoms of Amalur: Reckoning■角色扮演■38 Studios/Big Huge Games■Electronic Arts■2011年第四季度■北京 红黑军团



从GDC的展示来看，《阿玛鲁王国——惩罚》是个相当“扭曲”的游戏：它拥有欧美传统RPG的各种设定（包括对话树），战斗系统又相当狂野

《阿玛鲁王国——惩罚》是EA集合明星开发阵容，力推的奇幻题材RPG，EA对它的重视堪比BioWare的“龙世纪”系列

这款游戏在本年度GDC上首次有了实机演示Demo。游戏从一个堆满死尸的地窖中开始，一个躯体颤颤巍巍站立了起来，他就是玩家将要扮演的主角。他首先拿几个骷髅兵“练了练手”，我们发现它的战斗操作似乎很简单，没有轻重攻击的区分，所有的攻击动作都是一键发出，人物会根据敌人的位置、动作等情况来自动选择攻击的招式。

接下来展示的是一个森林村庄Didenhil。制作组表示，它将是本作的任务中心。在一堂速成课上，玩家将正式学习本作的武器系统。游戏允许玩家将不同的宝石嵌在利剑上，它产生的效果并不是提升武器伤害的数值，而是改变武器的攻击属性。在组合出一把可以输出持续伤害的“火剑”，并购买了一把战锤后，英雄结束了训练关，正式踏上了战场。

在之后的战斗中，我们看到玩家可以双持，主副武器可以一手一把，同时装备，它们对应着鼠标的左右键，配合使用就可以使出一些简单的连击组合。比如在面对重甲敌人时，先用战锤破防，然后再用利剑猛刺。不仅是主副武器，魔法的使用也是直接通过对应按键来释放的。演示视频中可以看到，主角在群殴过程中使用利斧横扫小喽啰，然后用利剑连击其中的死硬份子，再用霜冻和地震魔法进行追加伤害，一系列的连贯动作都是通过相当简单的按键来实现的，操作相当的直观。

在一场Boss战后，制作组对本作的技能系统进行了简单说明。技能树分为力量（Might）、技巧（Finesse）和魔法（Sorcery）三大类，可以随着等级不断解锁新技能，下一个解锁技能的种类取决于玩家当前的职业。实际上，玩家随时随地都可以更换自己的职业，同时还能对人物数值进行“洗点”后的重新分配。

从GDC的展示来看，《阿玛鲁王国——惩罚》拥有欧美传统RPG的各种设定（包括对话树），战斗系统又相当狂野，还有QTE终结技……在“动作”路线上，它似乎比“龙世纪”走得更远，在这个RPG简单化动作化的时代，大概就是这样搞才带劲吧。P



画风偏向奇幻味，但图像引擎的表现并不是很好



战士也会有如此强力的魔法？



释放寒冰魔法造成追加的范围伤害

头条新闻

■《永远的毁灭公爵》被评为M级


这样的场面，必须M一下……

美国游戏分级机构日前公布了《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）的评级情况。结果并不人感到意外，ESRB给出的等级是“Mature”，即针对17岁以上人士销售，原因是该游戏中包含暴力和性的内容，这从游戏截图中衣着暴露的女郎以及公爵可想而知的粗鄙言语中就可见一斑。不过Mature只是ESRB七大标签中的第二高等级，即“成熟级”；最高等级是“Adults Only”，也就是仅限成人购买。此外，这款游戏在素以审查严厉著称的澳大利亚也顺利获得评级，可以面向15岁以上玩家发售。《永远的毁灭公爵》定于6月10日登陆PC、PS3和Xbox 360平台，游戏的收藏版中还会赠送“毁灭公爵”系列之前的一些作品。

■《生化震撼——无限》架设“天际线”


你可以像这样单手在轨道上快速滑行并射击附近的敌人，甚至可以在轨道之间来回跳跃

《生化震撼——无限》近日在PAX East游戏展上透露了更多的内容，开发公司Irrational Games向人们描述了如何使用“天际线”（Sky-Line）轨道在游戏世界中行动。创意指导Ken Levine表示，在哥伦比亚这座天空之城中穿梭的方式和“坐列车”截然不同，实际上更接近于乘坐过山车，只不过你将悬在半空中，同时一只手里还要拿着枪。在早期游戏截图里，我们已经见过了“天际线”的轨道，它几乎无所不在，串联起了哥伦比亚的每个细小部分。Ken Levine说，新作和《生化震撼》最主要的区别在于，封闭的水下环境总是限制玩家的探索欲望，而在《无限》当中，你几乎可以到达任何地方。

■《黑色洛城》拥有超长流程



如此长的主线流程，不愧是开发了7年之久……

随着发售日临近，Rockstar的野心之作《黑色洛城》（L.A. Noire）公布了更多消息，在PAX East展会上《黑色洛城》还进行了封闭演示。R社透露，游戏的主线剧情的耗时将长达25～30个小时，将有23个主要案件恭候玩家去一一破解。在主线剧情外，游戏还有支线案件，但据说只能在完成主线剧情后才能触发。还有一些案件会作为DLC在游戏发售后陆续推出。这款游戏定于5月17日登陆PS3和Xbox 360。

月评

■ 游戏和发明

有个段子，说一百年前有位美国专利局局长，他竟然宣布“世界上所有能被发明的东西都已被发明出来了”。现在，我们的游戏业似乎就处在这样一个状况，所有那些能根本上改变游戏玩法和游戏类型的“发明”似乎也被发明出来了。人们时常用来自慰的论调是：只有技术进步才能推动游戏业的发展。

《黑色洛城》好像也在验证这一点。因为它真的把技术进步应用在了游戏玩法上：由于加入了生动的表情系统，玩家扮演的侦探可以凭借与NPC对话时对方细微的表情变化去判断他（或她）是不是说了真话。没错，这是《黑色洛城》的亮点，也是它的推广文宣里必不可少要夸两句的地方，但你无法想象未来有一类游戏，全部需要凭借NPC的表情变化去玩。说白了，表情系统的加入是一个不错的噱头，但不能指望它去完全印证“技术带动玩法”的理论，考虑到目前动作捕捉仍旧费工费力费钱的现状，它甚至都不会成为主流玩法，被同类游戏争相模仿。

于是，很自然的，人们还是在重复过去。那些AAA级大作一个个四平八稳，不是模仿“使命召唤”就是模仿GTA，再或者把几种流行元素混搭起来，也敢说是创新。如果不好意思赶时髦，也可以主打怀旧牌，“波斯王子”可以不断重制，“黑手党”可以还原二战时期的美国——人气游戏玩玩复古还是很有些人买账的，于是，就没有创新下去的动力了。

回到开头，因为被反复引用的这句话，这个倒霉的美国专利局长成了一个著名的反面典型。但严谨的学者们调查后发现，没有任何证据显示他的确说过这句话。在他担任专利局长的1898～1899年，美国的专利申请增长了3000多件。对游戏业来说，这个故事令人欣慰的一点是，虽然暂时发明不出什么，但在未来，总会有一些“新专利”去刺激玩家的购买力。

这是时间问题，也是动力问题。

PC/PS3/X360

黑暗领域 II

■The Darkness II■动作■Digital Extremes■2K Games■2011年■上海 死星战将



你可以让恶魔奴仆吸引敌人的火力，然后安逸地向他们开火。进入黑暗模式后，Jackie还会生出恶魔手臂（两头怪兽）和恶魔触须作为武器

嘿，阿宅们，又有一位漫画英雄要穿越ACG时空来谋杀你们的宝贵光阴了！

别误会，我指的可不是蝙蝠侠，他正忙着在阿卡姆疯人院和阿卡姆城里对付小丑，或许还有小丑女；当然更加不可能是美国队长和雷神索尔——这俩大叔已经明确对粉丝们表示，自己对PC异次元提不起兴趣。

他是谁？让我给你点提示吧！

白天是冷酷孤僻的黑道精英，于社会最肮脏的角落痛享刀口舔血、放荡不羁的生活；夜晚则化身统领一切的混沌君王，驾驭着恶魔军团，在物欲横流的城市里散播恐惧与毁灭，还有对杀戮的饥渴……没错，那些平日就嗜好欧美重口味漫画家伙一定想起了这个名字——Jackie Estacado，他是美国Top Cow漫画公司门下最具人气的作品“黑暗领域”（The Darkness）系列的主人公。

如果之前你并没有看过原著漫画，也没有关系，我可以代为做一番简介：“黑暗领域”系列主要讲述了主角Jackie的家族，世代都是黑暗力量（Darkness）的血盟宿主。也因此，当Jackie身处孤儿院，因为看不到未来而迷茫时，有个名叫Sonatine的神秘男人主动找到当地有名的黑手党头子、素有“连小孩也照杀不误”（Kill The Children Too）残忍称号的Frankie Franchetti，并告诉他，Jackie会在黑道事业上助他一臂之力（其实Sonatine是想为日后接近Jackie铺好路，以夺取他的黑暗力量）。Frankie于是收养了Jackie，更直接让他成为家族的核心成员。果真如那个Sonatine所言，加入黑手党后，Jackie短短数年内便迅速成长成顶级杀手，在此期间Frankie的黑道事业也蒸蒸日上。不过，一切都随着Jackie 21岁生日那天发生的事件彻底改变，潜伏在他体内多时的黑暗之力终于觉醒了，宿命的车轮就此开始转动……

自1996年诞生至今，“黑暗领域”系列漫画长盛不衰，而这还没有算入Jackie在姊妹篇作品“刀锋女巫”（Witchblade）以及“乱斗传奇”系列（Top Cow同Marvel等漫画社合作出品）里的出场。如此炙手可热、“金”光四射的偶像级角色，Top Cow当然不甘心让它单线发展？一方面大张旗鼓筹划进军


Starbreeze Studios开发的前作叫好又叫座


漫画：Jackie和超人


Jackie与“刀锋女巫”的持有者Sarah


原画：Jackie的一种黑暗形态


注满黑暗力量并变身的Jackie，很酷吧


前作中的恶魔手臂血腥黑暗


本作的画面显然更加重口味


使用恶魔触须将敌人咬住后吊起，同时手中的两把枪不停开火——这个可怜的家伙死定了

好莱坞的事宜的同时，Top Cow更尝试将它的影响力扩张到新兴娱乐领域，于是也就成就了2007年那款由Starbreeze Studios（代表作是《星际传奇——逃离屠夫湾》）操刀、2K Games在家用机平台上推出的同名改编游戏（销量突破百万），在创造了漫画改编游戏史上又一畅销作品之余，续作的问世也就成了理所当然的事。这次2K Games选择的Digital Extremes工作室也有动作游戏开发经验，比如还算成功的《黑暗地带》（Dark Sector）。

值得一提的是，当年Starbreeze Studios的那部改编游戏，某种程度上是对官方漫画剧情的补完（它的编剧就是系列漫画的作者之一Paul Jenkins），主要着墨于Jackie在力量觉醒后想洗手单飞（根据原漫画交代，他是受到了蝙蝠侠的教唆），不想却惹怒Frankie，导致自己心爱的女友Jenny被害，悲愤的Jackie遂利用自己的力量向Franchetti家族发动血腥报复。时过境迁，《黑暗领域 Ⅱ》的故事距离前作结尾已有两年的光阴，Jackie也摇身一变成了Franchetti家族的新头领，全面接管了所有产业。本作的故事（剧情仍然由Paul Jenkins负责撰写）从Jackie一次外出就餐遇袭开始……

是的，虽然截至目前透露的资料并不多，但很幸运，在今年GDC上官方发布了首段游戏Demo演示

演示的一开始，我们身处一个黑暗的密室。Jackie的一只手被钉子固定在一张椅子上，这使他动弹不得。一个陌生的男人（莫非是Sonatine，或是他的手下？）在他面前游走，一面嘲讽Jackie当前的处境，一面喜不自禁地表示，自己要将黑暗力量从Jackie体内提取出来据为己有。Jackie表现得十分不配合，这让那个男人颇为不爽——和Starbreeze Studios制作的前作一样，《黑暗领域 Ⅱ》也是款FPS，上述情节都是基于第一人称视角，以脚本动画的方式呈现的。

然后游戏出现了闪回：Jackie Estacado在一班小弟的簇拥下，很是春风得意地走进一家意大利餐厅，在那儿手下早就为他准备好了一切：一张加长的贵宾餐桌，以及两名穿着低胸礼服的妖艳女郎。虽然两位陪侍女郎极尽献媚挑逗之能



漫画的原始风格其实是这样的……



有点卡通的手绘贴图技术，据说可以最大限度地还原漫画的感觉


玩家现在只能控制一名恶魔奴仆，但它同角色间的互动关系更为复杂


PAX East上的展台，很有群魔乱舞的意境……

事，但我们Jackie始终一脸淡定，直到其中一名女郎的头颅突然被不知从何处飞来的子弹打爆，紧接着一辆窗外的汽车呼啸着向Jackie所在的座位冲了进来！

一切来得实在太快，Jackie还没来得及闪避就被波及，腿部受到重伤。好在他的保镖及时赶到，将他紧急拽到了厨房里。在此期间，不明的敌人蜂拥而至，Jackie不得不拔枪连连射击——和前作一样，主角可以两手各持一把武器同时对敌人开火。这时，一个敌人朝Jackie扔了个鸡尾酒燃烧瓶，点燃了厨房空气中弥漫的瓦斯，爆炸的气浪将主角暂时震晕了……

时空又转换回那个密室。为了让Jackie使出黑暗力量，好方便自己夺取，那个男人开始命令手下对Jackie上刑

主角的神智因痛苦而模糊，思绪也穿越回了餐馆里的那场战斗：此时他的保镖全都死光了，敌人还在源源不断出现，万般无奈的情况下，Jackie召唤了黑暗力量。“只有万不得已时，宿主才会放弃自身的黑暗力量。”黑暗力量那邪恶而张狂的呓语顿时在Jackie耳畔响起（在前作的事件结束之后，Jackie开始节制对黑暗力量的使用）。没错，在本作里，黑暗力量的配音者依然是著名的歌手、编曲家Mike Patton（Faith No More、Mr. Bungle、Peeping Tom乐团的成员）！

浑身充满了黑暗力量的Jackie正式变身：他受伤的腿于刹那间自动愈合，两只末端是怪兽脑袋的恶魔手臂从体内激射出来，外加一对蛇一般灵敏而致命、可以自由伸展出击的恶魔触须。一个敌人不知好歹地扑向Jackie，结果轻易就被他的恶魔手臂擒住并倒提而起，然后被另外一只恶魔手臂撕碎——按照开发者的说法，本作将是一款“超级暴力”的游戏，特别在使用恶魔手臂时，能触发很多血腥的“虐杀”（官方称之为“Wishbone”）特写动画。使用恶魔手臂还能与环境发生互动，比如将敌人举起后刺在路灯或是停车表上戳死，或是卸下一辆汽车的车门，用它抵挡子弹；恶魔触须则能攻击远处的敌人，将敌人缠绕住后再随意地虐待他们。

不过，忠实原著设定，游戏中Jackie的黑暗力量只能在黑暗的场景才能爆发，一旦暴露于过度的光明地带（不论是天然还是人造的），Jackie的神奇能力（如恶魔手臂）会立即消失或失效。为此，要主动为自己寻找黑暗的角落（别担心，黑暗力量赐予了Jackie夜视能力，不会影响游戏流畅度），还得人为地制造黑暗，如将室内的灯管等人造光源和发光物破坏掉。

Jackie黑暗力量的最后一种能力是召唤恶魔奴仆（Darkling）。在原著漫画里，它们是主角召唤自黑暗领域的恐怖生物；在前作游戏里，主角可以召唤4种不同的恶魔奴仆，能力各异，玩家需要善用它们来辅助自己战斗，或破解游戏里的谜题。但Digital Extremes告诉我们，在《黑暗领域Ⅱ》中只会出现一种恶魔奴仆——就是你在首批官方截图里看到的那样——它同主角的关系变得“平等”了一些，好比是NPC队友一般，可以并肩战斗。

在演示的最后部分，镜头转回了那间黑暗的密室，忍无可忍的Jackie一下子爆发了自己的黑暗力量，挣脱了敌人的束缚，并将神秘男人的部下杀得片甲不留，而那名神秘人一人趁乱侥幸逃脱。他在退场前撂下狠话，说Jackie体内的黑暗力量最终还会归他所有。

他究竟是谁？答案会在今年秋季最终揭晓。

头条新闻

■完美世界携手希尔顿全球酒店集团大中华区开展异业合作

2011年3月15日下午，完美世界与希尔顿全球酒店集团大中华区战略合作发布会在金茂三亚希尔顿大酒店召开。希尔顿全球酒店集团大中华区营运部副总裁蒂莫西苏博先生、代理市场总监叶丽薇女士、完美世界副总裁王雨云女士出席了此次战略合作发布会，并代表企业致词。金茂三亚希尔顿大酒店是希尔顿全球酒店集团在中国建设的第一家度假酒店，完美世界和希尔顿全球酒店集团大中华区的此次战略合作将在完美世界旗下网游《热舞派对》中建立全球首家虚拟五星级酒店。这种“鼠标+酒店”式的合作模式，实现了虚拟世界与现实世界的对接。



完美世界与希尔顿全球酒店集团大中华区双方企业代表启动战略合作

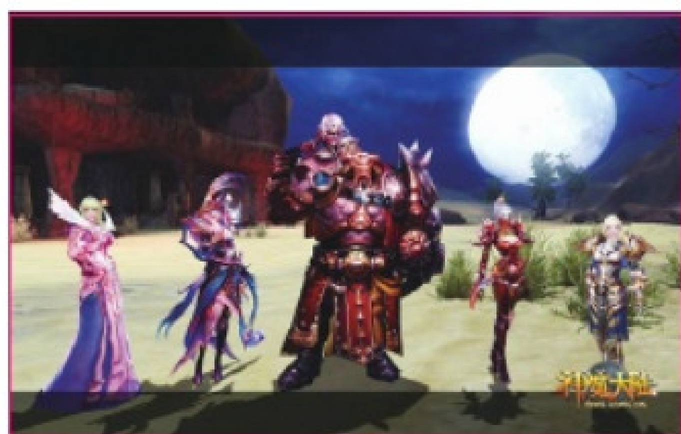
完美世界是中国游戏企业中推行全球化战略的企业之一。近年来，完美世界在品牌战略合作层面的探索与尝试从未停止过。曾先后与国际娱乐巨头迪士尼携手，打出了“网游+娱乐”的异业合作品牌；与全球顶级PC硬件提供商AMD实现跨界合作，共享资源，共享渠道，共同进行品牌传播。除此以外，完美世界还先后与Intel、诺基亚、三星、雀巢咖啡、维达纸巾、苏宁电器等多家国内外知名公司达成多次品牌战略合作。

完美世界副总裁王雨云女士在发布会上指出：“我们相信，将酒店中的完美景致，与完美世界设计人员的创意相融合，必定能够创作出美轮美奂游戏场景并将该品牌完美展现在网络游戏世界中。通过品牌植入的合作方式不仅提高了网络游戏玩家对植入品牌的接受程度，也提升了游戏虚拟世界的真实感，同时带动希尔顿大酒店品牌的影响力和受众群体关注度。可以说，此次合作也将成为完美世界在新价值挖掘方面的一次探索，作为新盈利模式的全新尝试。”

■《神魔大陆》新版本更新在即

完美世界表示，近日旗下MMORPG《神魔大陆》将迎来海量更新。

据完美世界工作人员透露，此次更新的内容包括挂机地图“微风山谷”以及全新的自由PvP区域的登场亮相，彩虹岛上马戏团嘉年华的小丑们带来的不同玩法，部分种族职业的技能天赋优化调整，新的社交动作、时装，魔宠传承开放，强力技能、天赋的获取和继承，魔宠坐骑等等，相信这些新增加的内容会让玩家在游戏中获得更多快乐。


即将迎来更新的《神魔大陆》

■完美世界手机账号注册功能正式开通

完美世界表示，近日广受关注的手机账号注册业务已于今年3月16日正式开通。

手机账号注册功能，顾名思义是指将用户的手机号注册为游戏账号。据悉，完美时空此举是为了方便玩家使用手机号登陆游戏，并在玩家不在计算机旁边的时候，可以用手机对账号进行管理、充值等传统操作。据官方透露，只要拥有大陆地区手机号码的玩家都可以通过此项功能注册自己的手机账号（小灵通与港澳台用户暂不支持），成功注册后，完美世界还将为其免费提供短信服务功能，以便快捷高效地享受官方提供的各种服务。

月评

■ 异业合作

要说本月最引人注目的不是“星际2”开放下载的消息，也不是暴雪总裁口中的让《魔兽世界》黯然失色的《Titan》，而是完美时空与希尔顿大酒店的异业合作。

其实每个厂商都会做一些异业合作，譬如趣游天际的《无限世界》游戏内植电商系统；麒麟拿下新剧《水浒》的改编权；淘米网涉足儿童市场各个消费领域。但无论如何，这些异业合作与其公司旗下运营或正在研发的游戏或多或少都有关联。而完美此前也有数次异业合作的经历，但是这次的异业合作则与前面的几次不同。或许是由于常出现在电影电视中的希尔顿大酒店已然成为了一个奢侈品牌的代名词，身边的朋友无论是谁在听闻此消息后都会小小惊叹一下，并且留下一个问题，“这两个没有交集的公司无论如何也沾不到边吧。”是的，倘若硬要拉扯上关系，我想似乎只有常常出现在小说或游戏的悦来客栈可以与之媲美吧！但总不能因此就生搬硬套地拆掉悦来客栈的招牌而建上希尔顿大酒店的霓虹灯吧。

在完美世界工作的朋友悄悄给了我们透露了答案——与其说是挖掘高端用户，不如说是推广自己的品牌。而在游戏中，《热舞派对Ⅱ》达成了希尔顿酒店入驻完美世界旗下游戏的梦想。说到这儿，我不禁想起来完美世界之前的几次异业合作，其中不乏Inter、诺基亚与迪士尼等世界一线品牌，无论与哪个品牌进行异业合作，都表示双方认可对方的经济实力与规模层次。希望完美世界在打造品牌的同时也不断地提升旗下游戏的品质，这样玩家才会对完美世界的品牌有更高的认知度与信任度。P



双赢的结局又有谁可以拒绝呢！

神鬼大陆
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测中
●官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

■北京 橘夭夭

《神魔大陆》可爱的萱丫头

与她相识是在《赤壁》，那时的她叫紫萱，我曾一度天真地认为她也喜欢单机游戏《仙剑奇侠传三》里的紫萱。我喜欢称呼她为萱丫头，那时姐妹情深似海，即便到了现在，我还是会怀念那些日子。

聚散无常

玩《赤壁》的时候我高三，她高二，离开《赤壁》后，情份似乎也淡漠了许多，除了少数几次交谈就没有再多的联络，直到有天在QQ上我看到了她……缘份真是个奇怪的东西，一次简单地交谈就又把我们聚到了一起。

我家丫头很暴力

此时的萱丫头已经不叫紫萱，而是叫筱沫，但我却依旧习惯地叫她萱丫头。

封测她练的血魔，第一次见面时她已经穿上30级的血魔衣服，艳丽的红发就如同她给我的感觉。其实从面貌来看，我一直觉得萱丫头是属于可爱型的丫头。可是她那个性格还真是火爆啊！

萱丫头的麦克风有问题，在YY上基本没有说过几次话，但是她每天热衷游戏，积极做任务、下副本，还会逢架必打，并且每次都会冲在前头，况且聊天框里她的对话从来不是那些女孩子家的感觉，甚至于她QQ的自动回复设置的是：我去杀几个人、稍后回来……

直到有一天YY上的人挺多，她破天荒地在YY发出了声音，被众人哗然道："你竟然不是人妖！"。最后她还得意洋洋地说道："被认成人妖，这说明我厉害。"

我家丫头是团长

公测后，我与萱丫头分开了，她跟着公会去了网通区，毅然地走上了电信玩网通的道路。而我因为不愿电信玩网通以及其它各种原因而留了下来，谁知道后来的事情峰回路转，最终我还是去了网通，也许是一种巧合，我和她又身处一个服务器了。

这次见面，又是在她打架的时候，并且还是与我想要加入的公会打架。而却她不再是背着干尸猴子的血魔，而是优雅美丽的吟游诗人，她跟我第一句话却是——"哈哈，我杀了好几个人了。"，那时我有种无奈的感觉。可以想象，这样的她又会被多少人认成人妖。此时萱丫头让我加入公会，但是我拒绝了。其实不是不想，而是不想跟任一方敌对，我承认我有小矫情。或许，萱丫头是明白我是不会回到封测时的那个公会了，所以一直安慰我。在我坚持了一段时间后，我终究还是去了与萱丫头敌对的那个公会。

她不是人妖！

遗忘之海的月牙泉是个钓鱼的好地方，有次我借了鱼竿，去那边钓鱼时，刚好萱丫头的公会队伍刚散去，宝宝开始在泉水的月牙弯弯处垂钓，而我则在月牙的尖角处，NPC科里的身边找见了萱丫头。只见她戴着猫仆装的头饰，穿着异域风情套装的上衣、猫仆装的裤子，脚上是自由者装的鞋子，性感得让我没有了语言。

说着，萱丫头给我发了一个飞吻的动作，我也毫不客气回了过去。公会里的几个人得知后开始调侃我。我刚要进行反驳，萱丫头又蹦出了一句不应当出现在女生嘴里的话。我欲哭无泪地在附近频道给萱丫头说道："萱丫头，我们私奔吧！"最后，萱丫头迷迷糊糊地被我带着转了几圈，最后告别挂祈祷去了。

我并不知道，那是我与萱丫头最后一次在《神魔大陆》的相遇的画面。

这就是我家丫头，可爱的萱丫头。


钓出来的公会Boss


封测时一起赏月


公测重逢的PK现场


清水绿洲——月牙泉


吟游诗人

神魔世界

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档首测
●官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

■河北 老鸭

《神鬼世界》神射手解析

潜伏者降低了暴击，法师又是太脆皮，角斗士的命中一直让人非常蛋疼，谁才是《神鬼世界》中当之无愧的第一DPS呢？答案就是：神射手！

高攻击、高命中、高回避，虽然目前敏捷加成暴击的数值被下调，但作为天生敏捷型职业来说，神射手的暴击率绝对不会比潜伏者低。此外从神射手的所有技能来说，全部以控系、攻击系、自身能力系为主。所以，神射手的整体作战姿态，就是为攻击而生的。对于一些神射威胁论而言，神射手们大可不必惊慌，在各种战斗技能的配合下，风筝流的打法，就是神射手最赖以生存的方式。

懂自己，方可作战

由于敏捷对暴击影响的调整以及各项百分比加成数据的下调，所以让很多神射手对自身加点问题产生了一定的怀疑。目前针对全敏或者全力加点的讨论，也在一直激烈的进行着。去年改版后，敏捷对暴击的影响被大大下调，所以神射手依靠高暴击来达到极致攻击效果显然已经不太符合大多数玩家的实际情况。那么鉴于这种现象的产生，全力加点的方案，就随之被众人再一次拿出台面。全力加点的好处在于直接提升了攻击力，同时还有命中率，这对神射手来说是直接影响到攻击效果的。而全敏加点的好处，就是提升暴击率与回避，同时对命中的添加要比力量多10%。这两种不同的加点方案，其实并没有太大的区分，只是对角色后期发展、装备选择、宝石镶嵌上，将产生不同的倾向而已。全力加点的话，可以将今后的重点培养属性，放在暴击、回避上；而全敏加点则可以通过装备、镶嵌石来提升攻击力。这里有人会问，敏捷到底对暴击率的加成是多少？我可以告诉大家，神射手每增加23点敏左右，将提升1%暴击率。所以说，究竟是全敏好？还是全力好？这点只能根据个人选择方向以及今后消费方式的不同来酌情选择了。

再来看看镶嵌石头，上文我们说全力加点选择暴击和回避石头；全敏加点选择攻击石头。当然，暴击石头的价格要比攻击石头贵上许多。所以平民玩家在神射手加点上，可以考虑全敏。武器镶嵌的方法，还是颇为主流的：一孔攻击石头，这是铁定的事实，因为神射手要的就是攻击力；二孔暴击石头或者元素石头，毕竟暴击石头不是人人都能消费的，而目前是全元素攻击，所以元素石头也是提升攻击力的一种方式；三孔命中、回避、幸运一击酌情选择，这就看自己的偏好了。防具的镶嵌还是以血为主：一孔必然是加血了；二孔回避石头；三孔物、魔防御或者元素抗性。

PK技巧，就是技能的选择使用

我想很多人都抵触和神射手PK，的确是这样的。因为神射手PK的方式是远距离输出，这的确令人恼火。但是也不一定每一个神射手都能玩好风筝流。在这种2D站桩模式的游戏中，谈不上太多的技巧可言。那么PK中哪些因素才是最为关键的呢？就是对目标移动的欲判断，以及根据战场时时变化而选择释放技能，并合理安排技能顺序，这就是神射手PK取胜的关键所在。

PK无非就是偷袭与反偷袭。在偷袭的时候，可以先来一个冰冻陷阱，然后进行一系列的远程打击，急速射击之流统统招呼着。而当目标开始进行反击的时候，那么就开始放风筝吧。陷阱、冰冻射击、3连，偶尔穿插一些其他攻击技能，或者用普通攻击进行技能之间的衔接过渡，如果目标是魔剑、诗舞、圣骑之流，感觉快被近身或者对方要释放Debuff的时候，立刻发出箭牢给他固定在那里吧，而且还可以同时再安排一个陷阱。总之打法就是不怕猥琐，不怕麻烦。要发挥职业特点，本身就是远程攻击，难道说要让神射手和圣骑、角斗士那般，抡着弓箭



《神鬼世界》魔剑士第四套黄金战甲风采前瞻



《神鬼世界》全新征战路即将启程



《神鬼世界》诗舞者第四套黄金战甲抢鲜发布


图腾彩绘的机关背后藏着什么秘密

玩近身肉搏吗？

PK的时候有一点需要特别注意，那就是所有附加限制移动的Debuff技能，要掌握好实际中的运用，也就是说在放风筝的同时，Debuff技能不能作为主攻击技能，这些技能的作用是用来和目标保持距离，或者说用于脱身来使用的。

技能讲解，花钱少、打的猛

提升技能等级是游戏中的一笔重要开支。消耗经验值的设定也牵制着角色等级的快速发展。神射手要如何安排技能升级？利用最小的代价，来换取最大的攻击效果呢？下面我们就来简单地进行讲解

射击术：初始攻击技能，金钱、经验消耗较低，无需过多考虑，直接将这个技能点满。2.5秒的CD，将让射击术成为各技能之间的完美衔接者。

精准射击：有人说全敏神射手可以将这个技能缓慢升级。但笔者认为，该技能作为神射手固定增加命中的被动技能，在大大降低Miss率的攻击前提下，这个技能有什么理由不点满呢？

箭雨：XP技能，无须解释。按照升级路线进行升级，只要能秒当前等级对应的挂机怪，就足以了。

冰冻射击：神射手第一个Debuff攻击技能，至于将目标冰冻的效果，这个在PvE中还是可以忽略了，但是减速效果非常明显。作为低级Debuff并附带攻击的技能，冰冻射击是神射手最常用的PvP技能，按照角色等级将其加满吧。

生存本能：增加移动速度，跑的快就能更好放风筝，这是所有游戏弓箭职业恒久不变的定律，必加满之。

爆炸陷阱：直接攻击＋持续伤害技能，对于降低双防御的效果来说，并不是很明显。但其有群攻效果，所以在日常升级中使用非常不错，特别是抢怪，角色前期1级足以。

三连射：三连射是神射手的高攻技能，喜欢PK的朋友，这个技能必须加满。否则1级就足够了。

冰冻陷阱：作用效果与爆炸陷阱相同，只是将爆炸陷阱的持续伤害，换作了减速。PK中非常实用的技能，该技能加满之。

疾闪：逃命绝技，不解释！必须加满！

急速射击：目前点1级，就可以满足普通的战斗要求。可在后期阶段，在考虑将该技能点满。

箭牢：这是神射手目前最高等级的Debuff技能了，效果就是让目标无法移动。是进行攻击以脱离战斗的上佳技能。由于是55级技能，所以提升等级时的开销也不是小数目，根据自身情况酌情添加吧。钟情于PK的玩家最好将这个技能点高一些。

射击专注：提升暴击率的技能。在PvE的时候作用不大，但是在PK时，特别是偷袭的过程中，使用该技能之后，将让神射手瞬间爆发强大攻击力。

散射：群攻技能，用来抢怪是蛮不错的。在放风筝的同时也可以用于范围攻击。前期先加1级。

致伤毒箭：持续伤害技能，该技能要么点满、要么就点1级。我们都知道，Debuff造成的持续伤害，只有最高等级时，才会发挥最大杀伤力。

疾跑：增加自身移动速度，在偷袭、放风筝、脱离战斗中，有非常不错的表现。1级是就有5秒效果，在角色发展至后期时，还是建议将这个技能点满。

狙击：神射手最牛的超远程必中攻击技能。当神射手加持本职业与其他职业赋予的Buff时，这个技能是可以用于远程秒人的！该技能也是在各种团队战斗中，神射手非常实用的攻击大招。

看罢上述对神射手技能的讲解，想必各位已经有了很深的了解。其实在讲解神射手技能的同时，也是让其他职业对神射手的攻击方式进行摸底掌握。神射手也是有自身致命弱点的，那就是防低血少，只要控制神射手的移动，让其无法出手攻击，那么神射手也是任人宰割的小绵羊。不信？那就去游戏中试试看吧。


这里是藏宝秘境还是死亡深渊


《神鬼世界》地狱之火正在燃烧


《神鬼世界》神秘冰魔塔即将开战


献祭之门吞没了多少英魂


邪恶地狱全貌


即将开启的冥界之门

倚天屠龙记

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://yt.wanmei.com/

■北京 冷千指

《倚天屠龙记》江湖门派传说

所谓江湖，就是由一个又一个的传说组成的故事大杂烩——如果没有传说，只凭江湖中人的双眼自己去观察，江湖哪里会这么精彩。

少林派——传承千年的佛宗

少林武功博大精深，千年不衰，以七十二绝技冠绝天下。少林僧人以禅入武，以武修禅，武功底蕴深厚，外家功夫天下第一，招式大开大阖，配合少林雄浑的内功心法，让人望而生畏，万军辟易。少林寺的武功以刚猛的路子为主，在近战中可以发挥出巨大的优势。而强悍的硬功使得少林派的大侠们耐打能力比其他门派优秀许多，而且少林派在攻击力方面的优势也更加强大。

武当派——三丰真人的门徒

“北崇少林，南尊武当”，武当之名取自“非真武不足当之”。而武当的弟子多出身名门，行事以侠义为先。，武当的道法深厚，武功博大精深，刚柔相济，有后发先至，四两拨千斤之功效。其中轻身功法天下无双，讲求攻敌百步之外，尤其是在群战中，更是威猛绝伦。武当派的太极拳、太极剑，也成为当今流传最广、习练人数最多的武术。

在有着内功、外功之分的《倚天屠龙记》中，武当派可以说是内功门派的翘楚。在团队中，武当派属于强力输出型队员，而且在群攻方面具备强大的优势。

峨眉派——灭绝师太的传人

峨眉也与少林、武当并称中原武术三大宗派，虽然派中巾帼众多，却不可小觑。且峨眉武学内容广泛，内外相重，长短并用。武功刚柔并济，威力非凡，远攻近战皆有所擅长。同时精擅诸多疗伤健体的法门，在江湖中声望卓著。峨嵋弟子既有伏魔之功，又有济世之术，深得其他门派弟子的敬仰。

在团队中，峨眉派是一个纯正的奶妈职业，金针过穴、内力激射，在战斗中能迅速恢复队友的生命，是团队中不可或缺的灵魂人物。

全真教——北斗七星的传奇

相传全真教是由中神通王重阳创于陕西终南山。教内武功博大精深，讲求“清静无为，养先天之气”，以内家功夫著称于世，其中尤以金雁功、先天功等名动江湖。全真弟子修习道教内功，讲究返璞归真。全真弟子玄功深厚出手迅猛，招式简洁，往往出其不意，一招制敌。

全真教虽然是一个内功门派，但是由于其武功招式的迅猛性和突然性，更加符合刺客的职业形象，可以形单影只浪迹江湖，依靠强大的攻击保命伤敌。

明教——起兵抗元的义军

明教传自波斯，崇尚光明，祭拜日月，日月为明，故称明教。明教自传入中土以来，匡济世人讲究团结互助，是以贫苦大众多成为其信徒。而明教多次率领教众反抗暴政，所以被朝廷视为异端邪教。因朝廷打压，使得明教行动极为隐蔽神秘，加之行事手段不拘小节，为武林正道所诟病，终导致与正道互不相容。

明教武功博杂，因明教长期以来与元军相抗，武功多以实用见长，非常适合冲锋陷阵，尤其在减少自身伤害方面有很强的优势，是团队中良好的坦克人选。

逍遥派——潇洒飘逸的气宗

逍遥派是一个神秘的门派，传说中起源于北宋时期，由逍遥子所创。逍遥武功浩如烟海，身形潇洒，飘逸绝伦，施展招式之时极为优雅，看得人心驰神摇，在不经意间被击中要害，敌人往往还没有靠近逍遥弟子，便已丧命在其绝美招式



峨眉派



昆仑派



丐帮



古墓派

之下。

在《倚天屠龙记》中，逍遥派是一个强大的远程攻击门派，群攻技能众多，技能效果绚丽。逍遥派独有的轻功“凌波微步”也是一大绝技，可以让逍遥派的玩家瞬间移动到指定地域。

五毒教——神秘恐怖的苗人

五毒教古已有之，但是因为僻处苗疆，很久以来都不为世人所知。直到明朝末年，金蛇郎君夏雪宜盗取五毒教三宝，才将五毒教推向中原武林的舞台。但是在这之前，《倚天屠龙记》的元末江湖中，侠客们就可以扮演五毒教众，祭拜蛤蟆、蝎子、蜘蛛、毒蛇、蜈蚣五种毒物，称雄江湖了。

五毒教众多专注于研制毒药、解药和下毒手法，他们能下毒害人，同样能研制解药救人。在团队中，他们既能扮演给敌人施放负面效果的角色，也可以成为队伍的医生，可谓多面手。

天鹰教——以一敌十盘踞江南

《倚天屠龙记》中，谢逊夺得屠龙宝刀，带着殷素素与张翠山远渡海外后，天鹰教就以一教之力抗衡少林、武当等21个教派长达10年之久。天鹰教武功以殷天正的大力鹰爪功和天鹰剑法为主，配以独门暗器。武功灵活多变，行踪神出鬼没。天鹰教众还会隐匿在黑暗之中，伺机给予敌人致命一击，十分犀利。

丐帮——市井中的豪侠

丐帮也是一个传承久远的大帮派，帮众以乞丐为主，历代帮主皆以打抱不平、行侠仗义为己任，被公推为天下第一大帮。帮中以玉竹杖为帮主信物，绝学打狗棒法、降龙十八掌更是名扬天下。丐帮武功广纳百家所长，融会贯通而自成一派，招式心法专求实效，近身强攻则刚猛凌厉，无坚不摧。在《倚天屠龙记》中，丐帮是一个以外攻为主的，招式凌厉的门派。由于叫花子们不怕脏不怕累，所以丐帮也是当做坦克的最佳人选之一。

古墓派——神雕侠侣的后人

古墓派在《神雕侠侣》中可谓是最出风头的门派，到了《倚天屠龙记》中，古墓派则只留下一个黄衫女子的影子，让人产生无限遐想。

事实上，古墓派仍旧隐居在终南山活死人墓中，其武功灵动雅致，清逸脱俗，其要旨在于天地有情，唯有对万物众生有至情深情者，方能领悟其中精髓。经过神雕侠侣夫妇的改良，古墓武功在招式优雅的同时，更加具备了强大的攻击力，在团队中是主要的输出成员。

华山——气剑双修的侠客

华山派讲究气剑双修，道儒通圆。门下弟子中武功卓绝之侠客与博学鸿儒之名士层出不穷，为武林同道所敬。华山派武功渊博宏大，尤其以紫霞神功、混元功、鹰蛇生死搏等名震天下。而华山剑法更是经历剑宗几代高手精研，精绝微妙，天下无双。华山派是一个具备很强个人素质的门派，在团队中，也可以发挥出巨大作用。

昆仑派——才情第一参差造化

《倚天屠龙记》开篇即提到“昆仑三圣”何足道，此人是昆仑派一代翘楚，以“琴棋剑”三绝名动天下，而昆仑派也自此为世人所知。昆仑武学讲究参差造化、役万物为己所用，门下弟子皆多才多艺，才情号称武林第一。在团队中，昆仑派的侠客们常常可以用琴音激发出队友的斗志，使团队的战斗能力大大提高。

在《倚天屠龙记》独有的“AX”系统中，服务器的界限将被打破，整个游戏的玩家、游戏资源均会被整合在一起。三大阵营也将不再局限于一个服务器的战争，传统阵营网游中的“死服”现象在这里将不再出现。三大阵营十二大门派的侠客们将按照各服务器中阵营力量的对比，自动前往不同的服务器厮杀。江湖将更加精彩，传说也将越来越多。



华山派



天鹰教



全真派



少林派



明教

头条新闻

■《梦想帝王》更新，新玩法首推战争之王

多益网络近期表示，其网页游戏《梦想帝王》已于3月份更新，并推出了新玩法“战争之王”。战争之王对游戏中的战争策略进行了大幅升级，同时添加了不少独创玩法，包括新增加的十二支王牌军队，七位五星秀女，还有二十一种文明建筑玩法和过关斩将玩法等等。



帝王：最新推出的五星秀女

据《梦想帝王》运营人员透露，在新玩法中，玩家所训练出的普通兵种经过战魂洗礼以后，就可以升级成为精锐的王牌军队，比如重骑兵部队可以升级成为三国时曹魏方的“虎豹骑”，火炮则可以升级成为“红衣大炮”等等。升级后的王牌军队，不但攻防属性有所提升，还能学会新的兵种技能。王牌军队与升级前的军队如何编组，也成了《梦想帝王》玩家热衷讨论的话题，甚至还出现了“红衣大炮”与“火炮”的混编战术，即利用红衣大炮攻击速度的特点来连携带动己方火炮优先发动攻击，充分利用了王牌军的特点，有望成为一种经典战术。

除了王牌军队以外，还有四大美女和嫦娥仙子、苏妲己、白素贞所组成的七位五星秀女，下凡相伴帝王。另外新玩法过关斩将，还可以让玩家挑战由各朝名将重兵把守的关卡，这也不失为检验部队实力的一种手段。

■《神武》主题曲正式发布

多益网络近日公布，回合制网游《神武》的主题曲《神武笑春风》已正式发布，玩家们可以在游戏中欣赏到游戏的主题曲。此外，《神武》还推出了90级副本玄武门之变、80级剧情任务及90级剧情任务，丰富了游戏的内容。

据《神武》玩家表示，《神武笑春风》曲风悠扬，旋律优美。在这样的音乐声中遨游《神武》三界，快意恩仇，邂逅爱情的奇缘，别有一番滋味。

在最新90级副本玄武门之变中，大家将体验当年的情境，穿越到玄武门之变发生的时间，来到长安城。在神秘仙人的要求下，英雄们要选择帮助李建成、李世民、李元吉三个人中的一个，并听取他的政治见解，结识与你同一阵营的文臣武将，最后辅佐他在玄武门之变那天解决玄武门禁军，并除掉另外两个皇子。清除所有障碍后，皇位的归属才再无疑问，英雄们也就可以功成身退了。至此，《神武》中的连环副本也告一段落，玩家可以凭借自己的喜好做出多种选择，从“天蓬娶亲”到“玄武门之变”，每一章的故事都大不相同。多益网络表示，日后将会有更多更出色的玩法加入其中，让玩家在游戏中玩出轻松，玩出快乐。

■《梦想世界》举办第三届全国争霸赛

《梦想世界》全国争霸赛，是多益网络举办的竞技赛事。近日，多益网络宣布《梦想世界》第3届全国争霸赛进入报名阶段。据悉，本届争霸赛奖励诱惑十足，133个现金奖，95个幸运现金奖，14～16个冠军每人5000元奖金的比例在同类赛事中已属于顶级。根据多益网络公布的公平开放的比赛规则，在第三届全国争霸赛中将实现全民平等PK，参赛一律使用90级角色，同等资源随意搭配你的招式、装备、技能与召唤兽。不分高手和菜鸟，只要精于战术，合理把握回合制战斗节奏，不论单挑群P都有机会杀出重围。多益网络还表示，本届争霸赛除了延续往届比赛的传统，还在赛制及时间安排上更为贴心。譬如新增的预选赛复活战等等……而本届争霸战的时间安排也会更灵活，覆盖白天、晚上、平日及周末，不管你是学生族还是上班族，都可以来竞逐PK之王。

月评

■细说战争之王

说到策略类Webgame，想来其中必有类似闯关的这种玩法，此次《梦想帝王》的更新也不例外。虽然名字不一样（《梦想帝王》的关斩将模式），但是玩法大同小异，不知道多益网络添加这个模式的初衷是什么。有喜欢Webgame的读者解释说：“是为了获取那些闯关的奖励以及在最前面的关卡挂上自己的名字而已。”是的，那些奖励似乎无足轻重，但是在关卡上挂上自己的名字，这不是很拉风的一项内容么。也许正因为如此，才会有玩家积极参与各种闯关，这才是多益网络添加这个模式的根本原因吧——“玩家需要什么我们就做什么”。但是当这种没有创新的内容被添加进来，又有什么意思呢？

当然，闯关模式只是多益网络此次更新的一个小内容。策略型网页游戏，战略战术才是核心内容，此次的战争之王版本的兵种升级则正是面对这部分内容而作。他几乎改变了游戏的战略战术，因为兵种升级后的属性会得到增强，那么无论抢占战略要地还是奇袭对方城市抑或是先于对方违动交火，都因为兵种的升级而得到根本性的改变。这在在一定程度上来说，还算是个有意思的设定。可是，他也有缺点。

由于兵种的升级导致玩家的一系列变化，这犹如蝴蝶效应般的连锁反应在一定程度上不是厂商所能想象到的。尤其是国人在MMORPG上的找寻Bug能力是被世界级厂商肯定的，那么会不会出现兵种不平衡现象或者是从“百花绽放”的战术变成了“一兵打天下”的战术呢？这就要看玩家和游戏制作人之间的“战斗”了。P



战术变化带来的爽快感才是玩家想要的

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 小樱

《梦想世界》挑战修罗攻略

在《梦想世界》中有一个很有特色的活动就是挑战修罗，刺激度一点也不亚于挑战神天兵，而且战胜修罗还可以获得丰富的奖励。

参与条件

全队为VIP并且等级90级以上，通过天界的剧情任务到达天界。黎明和夜幕都有天界NPC接引人，通过接引人就能到达天界。修罗刷新时间为每个小时不定时刷新，随机刷在天界的任何位置上，队长可以通过打开周围NPC寻找修罗的位置。每次会刷3只左右，有一定的几率刷新修罗王。修罗需要对话才能进入战斗画面，而修罗王会主动攻击玩家，所以经常会发现单人挑战修罗王的情况。

修罗的打法

点击修罗对话进入战斗的画面。主怪是1只木乃伊，然后是白龙，镰刀僵尸，3只女妖和1个寒冰巨人。首先对付会释放厉害招式的白龙，先要封印住白龙的攻击。如果不封印的话，白龙会释放让全体队员和召唤兽都掉血的招式。战士可以用力敌类或者灵巧类的招式。接着要对付镰刀僵尸，寒冰巨人的攻击力一般，因此可以封印起来，一般都会留到最后才杀。集中解决了白龙和镰刀僵尸之后，可以选择强杀主怪木乃伊。如果队伍实力一般的话，在解决了白龙和镰刀僵尸之后，需要一只只集火杀死女妖。杀完女妖之后就集中杀主怪木乃伊，剩下一只石巨人是因为主怪会狂暴，留下一只石巨人避免主怪狂暴后爆死队友的几率，让医生有缓冲的过程救人，加上石巨人最容易封印所以最好留到最后杀。主怪木乃伊会使用大招攻击玩家，玩家可以用普通类和力敌类招式。当主怪发出集中某个玩家的指令之后，医生最好给被集中的玩家点一个子午，这样比加血更实在。当主怪被杀死后，其他的小怪就会狂暴一回合，不过伤害都不高。

修罗王的杀法

修罗王的难度要比修罗要高一些，而且修罗王会主动攻击玩家，就算队伍里有VIP玩家也会直接进入战斗。跟修罗王战斗不单止看队伍的实力和配合更多的是要看运气。跟修罗一样，修罗王的主怪也是一只带有饰物的木乃伊还会一些招式，小怪多了一只可以禁止物理和法术伤害的神使，当神使使用禁止物理的招式，那么战士的所有攻击都会变成1，如果是法术禁止，法师的所有攻击都会变成为1，最悲剧的是同时禁止物理和法术，那只能耐心等待几回合等小怪的技能消失再继续战斗了。跟杀修罗一样，首先要解决的小怪是白龙，接下来可以集中杀虎头怪或者镰刀，因为神使会给小怪们套一个技能，如果是给了虎头怪套了一个禁止物理的，那么战士们可以换目标去攻击镰刀，留虎头怪给法师们去解决。同理如果是禁止法术的，那么法师可以换一个目标去攻击镰刀。镰刀僵尸或者虎头怪都不错，都是属于战士的怪。镰刀僵尸可以用灵巧类的招式，而虎头怪则是普通类的招式。如果是变成蓝色的特技，法师的所有攻击就会变成1，这个时候法师的目标可以换成女妖。修罗王的所有怪的伤害都比较高，一回合里可以很快解决一个召唤兽，被称为召唤兽的杀手。特别是主怪的招式饮墨，所以当召唤兽被攻击出场外，最好还是重新召唤一只出来协助战斗。当白龙，镰刀，虎头怪和女妖都被解决后就要集中攻击主怪木乃伊了，神使留在最后一个。

挑战修罗也是一个很刺激的活动，因为每次刷的数量少而奖励方面非常的丰厚而引起众多玩家的争夺。除了可以获得聪灵果，如意宝，荣誉之玉和高级兽决外，还可以上传闻。而打修罗王比修罗除了需要整个队伍的配合外，还需要看运气。难度高，奖励自然更高了。


到处逛逛，可能会遇到更强大的修罗王


击败修罗后，奖励不少呢


连续遇到两个修罗，大家发达了


有些修罗躲藏在很隐蔽的地方，要注意观察

神武
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■广州 亢龙有悔

《神武》人类门派攻略

《神武》拥有12大门派，相信不少玩家在门派选择上会纠结很久，究竟自己应该选什么门派好呢？哪个门派最适合自己的玩法？

热血将军——大唐官府

门派特色：装备耐久消耗速度为正常的二分之一

推荐路线：全力热血型、力体生存型。

主升技能：为官之道、十方无敌、无双一击、文韬武略

作为人类并且是全游戏人数最多的门派，大唐官府表示人丁兴旺的秘诀就两个词：简单、粗暴。简单在于其技能的单调性，不是把2、3刀并在1回合中爆发，做到伤敌一千自损八百，就是把1刀分作2回合使出，在找准目标之后用2回合的时间换取速度上的优势。至于粗暴，则是在于他们属于战士中的另类——发动攻击技能只需要HP，而且爆发力在所有门派中数一数二。作为主流的物理门派之一，相较于狮驼而言，大唐最大的优点就在于无需考虑MP前提，也无需变身，因此赢得了不少弟子的心。然而技能就没有狮驼那么多样——狮驼能秒能连能封，大唐呢？招牌技能“横扫千军”——能在1回合之内连续给予对方2下或3下攻击，代价是下1个回合无法做任何行动且属性降低；蓄力技能“后发制人”——第1回合确定目标并蓄力，蓄力时提高自身防御和灵力，第2回合优先出手，提高攻击力攻击目标，把2回合的机会集中在一回合放出；新生技能“先发制人”——临时提高速度攻击目标，但伤害变为原来的50%。这3个技能便是大唐受用1生的主要攻击技能，尤其是横扫千军，强大的爆发力足以让1个满血玩家在不出保护时直接倒地——1个健康状况良好的大唐可以让对面人人自危，这就是大唐的气魄。至于另外2个“2回合1刀”的技能，我并不看好，因为后发的效率相当低下，而先发的意义就是用于快速补刀，但人家的HP都见底了，这1回合对方还没有个行动？前提是你用先发能快过目标。

或许PK方式有点单调，需要依赖特技，但大唐在平时的游戏生活方面可是好手。光是1招反间计，就足够横行了。这是大唐过剧情的招牌，没有之一。

专职辅助——化生寺

门派特色：受盘丝洞、天魔里、五庄观封印法术持续回合减半

推荐路线：体耐为主，敏次之

主升技能：小乘佛法、大慈大悲、歧黄之术、佛光普照

佛法是为普渡众生而创，化生寺正是辅助一脉的佼佼者。较之离菩萨更近的普陀山，化生门下的大师们擅长的是群体治疗与正面状态辅助——可以增加数个队友的攻、防、速，相当直接。与普陀单体疗伤的杰出表现相比，化生的优势则在“群体”两个字。不过相比于化生出色的群体治疗量和辅助效果，他们的门派特色略显逊色。但即使降低再多，2、3个回合也是有的。化生高人一等的治疗量和辅助效果，不管是初期还是后期，抓鬼和做活动的队伍都乐意带个化生。只是到后期随便加个血都需要100多点MP，所以在PK和高难剧情中，化生应该考虑MP是否足够的问题。

说化生治疗出彩，不仅仅在治疗量多，还在于治疗技能可以在战斗外使用，这一点是普陀所不能及的。只要队伍中有个化生，全队的人都可以免除伤势的困扰，免去了跑药店去治疗的麻烦。除此之外，化生的后期技能“紫气东来”是一个值得关注的神技，效果为消耗自身MP和20点SP为目标回复大量HP，同时削减目标40点SP，更重要的是“可以对敌方目标使用”，可以在对方HP很多的时候，平白削掉他40点SP，相当于小版的笑里藏刀；同理，在己方队友无SP时，



大唐官府-先发制人


大唐官府一角


方寸山 宝剑


方寸山 三星灭魔

可以为他回复大量HP——这还不算什么，因为技能描述上面还有一句“非战斗时使用，消耗减半”——完全可以在帮战准备时的场合冲进人群，对敌方成员大肆使用本技能，再出去补满SP和MP，回来照旧行事……照技能描述来看，这没有什么不合理的地方，就看化生大师们能不能这样做了。

封印战士——天魔里

门派特色：暗器伤害效果增加，使用暗器时有5%概率出现必杀。

推荐路线：敏、耐为主。

主升技能：手里剑、闻金、忍法、肉体锻炼、精神锻炼。

《神武》中的天魔里有不俗的物理攻击招式，也有几乎无法封印的暗器攻击，他们有单封和双封，还可以免疫法术，甚至可以隐蔽身形——这还没完，他们还能在隐身状态下对目标使用暗器进行无法保护的连环打击，堪称全能。因此，只要是天魔里门下，你就得多花心思去研究你究竟要走哪一路。

封印（速度）——天魔里不仅有双封，还有独一无二的物品封印技能，这就意味着中封的目标不能用药品解封，不能用药品拉人，不能让对面的忍者使用暗器。不仅如此，他们还可以从门派技能“闻金”中获得速度加成，配合封印的技能，可以说天魔里在速度属性方面占了极大的便宜。

物理攻击——忍者们体术花样很多，不光可以在一回合内连续攻击2次，也可以在攻击的同时降低敌人防御，更可以在攻击中附加对某系法术的虚弱效果（如火像斩、土像斩，附加火系虚弱和土系虚弱）。最要命的是，隐身后仍旧可以施放物理攻击招式。好在隐身只能在晚上使用。

暗器是忍者们居家旅行的必备道具，不仅可以实现多秒的效果，还可以在隐身状态下实现对同一目标进行三连击（带毒）和五连击，无法防御的固定伤害永远是暗器最大的优势。

相信大家都看出来了，天魔里擅长封印和物理、暗器攻击，而且速度很高，因此我们需要在速度和力量这两者之间寻找一个平衡。一般来说，天魔里如果按照封系常规加点，能牢牢占据封系一速，而物理攻击只用于削弱对方和破保护（辅以修炼后输出效果更佳）。再加上封印物品的变态效果，笔者推荐天魔里走不加力的控制路线。当然，你要加力做个敏战士也未尝不可。

绝世高手——方寸山

门派特色：对幽冥地府弟子的所有伤害增加10%，对鬼魂系敌人的伤害加倍；被法术恢复气血效果增加20%

推荐路线：敏为主，体、耐次之。

主升技能：黄庭经、符之术、归元心法、霹雳咒。

有这样一个门派，门下弟子虽少，但个个都超凡脱俗。他们住在灵台之上，高山之巅；他们荣耀非常，出过孙悟空这样一位赫赫有名的大师兄；他们威名非凡，独步天下的符咒法术能让世人惊惧。这就是封系的霸者——方寸山。

方寸山有什么？惊动鬼神的符咒之术，可以在封印敌人的同时降低敌人的属性，如封法术降灵力，封法术降防御，封物理双降……还有最霸道的催眠符，能让敌人在被打醒或用其他手段解除封印之前无法进行任何行动，连防御也不行，这就是方寸作为单挑高手的资本——睡杀。

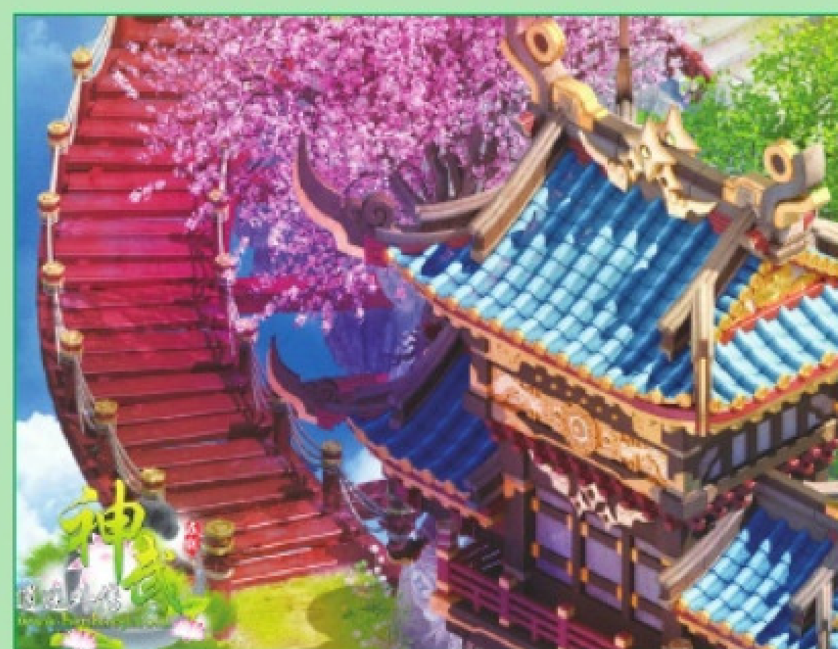
除了催眠和单封，方寸也在其中权衡了一下——他们还有不降属性的双封“离魂符”。同时，作为驱除鬼怪的道家，方寸还有能在PK和任务中大放异彩的“镇魂符”，能封印目标的物理攻击并镇住鬼魂效果——鬼魂抵抗异常状态就此止步。同时，逃命技能“兵解符”再加上能躲避首次攻击的“分身术”，让方寸不愁在万军之中保命。

说到保命，请大家看看方寸的门派特色——受治疗法术效果加成20%，让方寸在有治疗的队伍中更能站稳。但作为封系的霸者，方寸所想的就应该是如何利用自己最为霸气的封印来打乱对方的节奏，就像一柄出鞘必饮血的利剑一般锐不可当。


化生寺 紫气东来


化生寺闪闪发光的金色佛像


活动时间人挤人


天魔里 别具特色的桃花长廊


天魔里 古色古香的建筑

头条新闻

■《鹿鼎记》国际官网上线亮相

近日，搜狐畅游宣布《鹿鼎记》国际官网在韩国上线，网站共分为韩文与英文两个版本。官网上公开了该作的英文名称“DUKE OF MOUNT DEER”，展示并放出了大量之前从未公布过的游戏玩法图片。而由前Ncsoft艺术总监——金在虎领导的《鹿鼎记》韩国研发团队也随之曝光。



全新风格的角色设定

网站公布的内容中包括全新的幻想风格人物设定与游戏场景，多个创新游戏系统。其中最令人感到兴奋的就是，称为“全服务器无缝链接技术”以及“穿越平行世界”的两项革命的设计。按照官方说法，鹿鼎记的所有服务器将用同一个数据交换中心进行互联，玩家角色的数据采用“源与镜像同步更新”的方式，用来实现多个服务器间的完全互通，玩家在游戏将中可以“即时跨服”。同时数据交换中心被改造为一个平行于“鹿鼎记”世界的外域星球，可以同时承载所有服务器的玩家，有着完全不同于本服务器的庞大世界和玩法。

“外域星球的开发内容都是在我们这边开发完成的，花了两年的时间，几乎等同于做了另一款新游戏。目前的进度是在等待将这个外域星球与中国那边还在做的本世界做对接。”金在虎在采访中对媒体表示。由此可预见《鹿鼎记》在未来将有着远超一般网游人数的庞大社交体系，还有第二个庞大游戏世界等待玩家的探索，游戏内容相当丰富。

■《古域》资料片“决战洪荒”来袭

搜狐畅游旗下《古域》的首部资料片“决战洪荒”于上月末正式更新，两组新服务器同步开启。其中资料片开放了“大荒”“徜徉冢”等PvP地以及“部族踢馆”功能“装备分解系统”“刻符技能”等玩家关心的内容。生活技能达到满级的角色，还可获得额外战斗增强技能。2011春季新灵兽、坐骑也在此次更新中全面登场。另外此次的“全民乐狂欢”活动也让新、老玩家享受到游戏带来的各项福利。

■《天龙八部2》第四章公测开启

近日，搜狐畅游宣布，旗下的武侠网游《天龙八部2》第四章“飞龙在天”正式展开公测。，经过历时一年的研发，《天龙八部2》采用了全新的动态碰撞检测技术、动作融合技术、阻挡点探测技术，同时首次开放全视角，在飞越阻挡的同时，还可以体验自由翱翔的乐趣；原著中最经典的剧情“少林大会”也被改编为策略副本，这里拥有前所未有的热血战斗方式。另据透露，《天龙八部2》第四章已经进入了革命性的飞行时代，想来也会受到众玩家们的追捧吧。

■《龙虎门》5大战场引爆武侠盛典

搜狐畅游公布了旗下的武侠网游《中华英雄——龙虎门》将于近日开放5大战场，其中战场的地点将从野外地图发展成为专有的副本。在专业的PvP玩家来看，这全新的5大战场充满了各种挑战。

据《中华英雄》策划人员透露，5大战场真实地还原了《龙虎门》的经典剧情，藉此还让玩家在游戏中体验到了原著的剧情故事，同时为全球玩家打造了一个真实的武侠竞技空间。

活动

■《鹿鼎记》有奖竞猜

《鹿鼎记》是搜狐畅游旗下的中、韩两国研发团队联手打造的MMORPG。游戏以金庸先生的同名巨著为蓝本，运用3D动画引擎，以开放式的剧情设计，结合经典群侠传模式，创造出1个全新的幻想武侠世界。依托全服务器数据交互技术，《鹿鼎记》实现了多个服务器的无缝连接，形成了没有服务器阻隔的无限江湖。此外，《鹿鼎记》还为玩家准备了诸如模拟人生、1人3职、1人5宠、立体家园、自建城邦、外包任务、驯龙空战、海底游历、星球冒险等各种玩法，玩家可在游戏中寻找属于自己的奇幻人生。

竞猜话题：在金庸先生的武侠小说《鹿鼎记》里有1样物品，这个物品是《鹿鼎记》故事的重要线索。因为其中藏着事关满清兴衰的秘密，所以成为众多门派及高手争夺的焦点。主人公韦小宝陆续将散落在各处的此物品收集起来，并找出了潜藏在此物品中的惊天秘密，请问此物品是什么？

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱Sky@popsoft.com.cn，或者写信邮寄至北京是海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》杂志社（邮编100142）。

活动截止日期：2010年4月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（或一个有效地联系方式）。获奖玩家名单将在2011年6月中杂志上公布。

奖品设置：

活动参与奖：5个，奖品为搜狐礼物盒一个（开启后可随机获得奖励）

附2月中旬刊搜狐有奖问答中奖名单：

山西 安一楠
湖北 窦冲
上海 刘笑哲
四川 孙远志
辽宁 赵胤琦



鹿鼎记
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■北京 大大

平行空间与《鹿鼎记》的前世今生

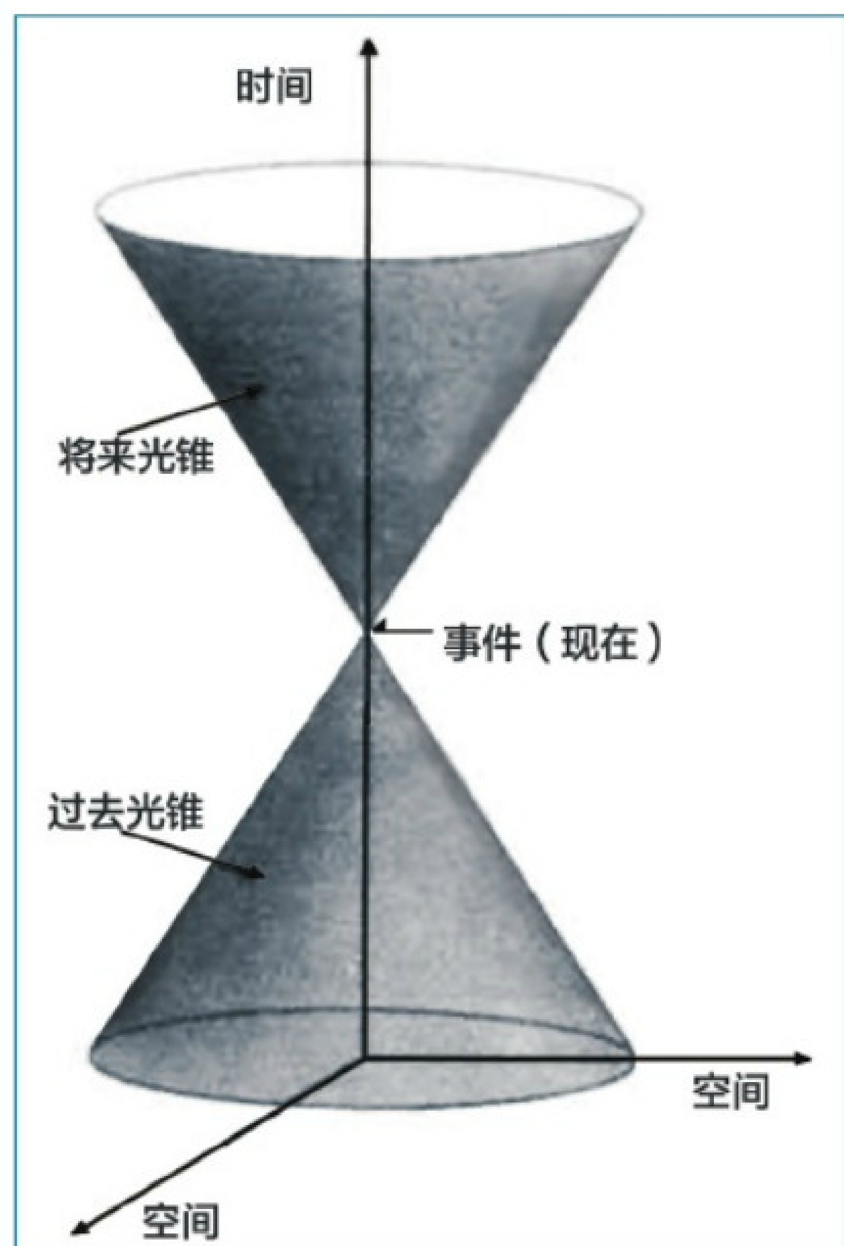
当时间遭到拷问时，就需要站在时光的隧道中，去考证所有的疑惑。地球是一个球体，它却始终坚守着时光的流逝飞转。纵观岁月发展的轨迹，仿佛两条平行线，它平衡的出现在现实与过去之间。

不可思议的平行空间引来一片哗然

祖母悖论是这样阐释这个定论的：如果我们通过时空隧道回到了过去，遇见了我们的祖母，而我们又不幸的害死了祖母，那么既然祖母在年轻的时候就死了，未来的我又从哪里来？既然没有了我，我又怎么会回到过去害死祖母？这样便产生了一个悖论。其实这个悖论是建立在爱因斯坦的广义相对论的基础上。广义相对论认为我们的宇宙是平行相通的，可以通过虫洞回到过去。若是回到过去成立，就必然产生上述的悖论。在爱因斯坦的狭义相对论中，我们又被告知时间和空间是彼此联系的，由于光速恒定，所有运动甚至时间本身都必须与之相对应，由此时间也是相对的。于是，人们为解释上述悖论，平行空间的理论就因此而生。

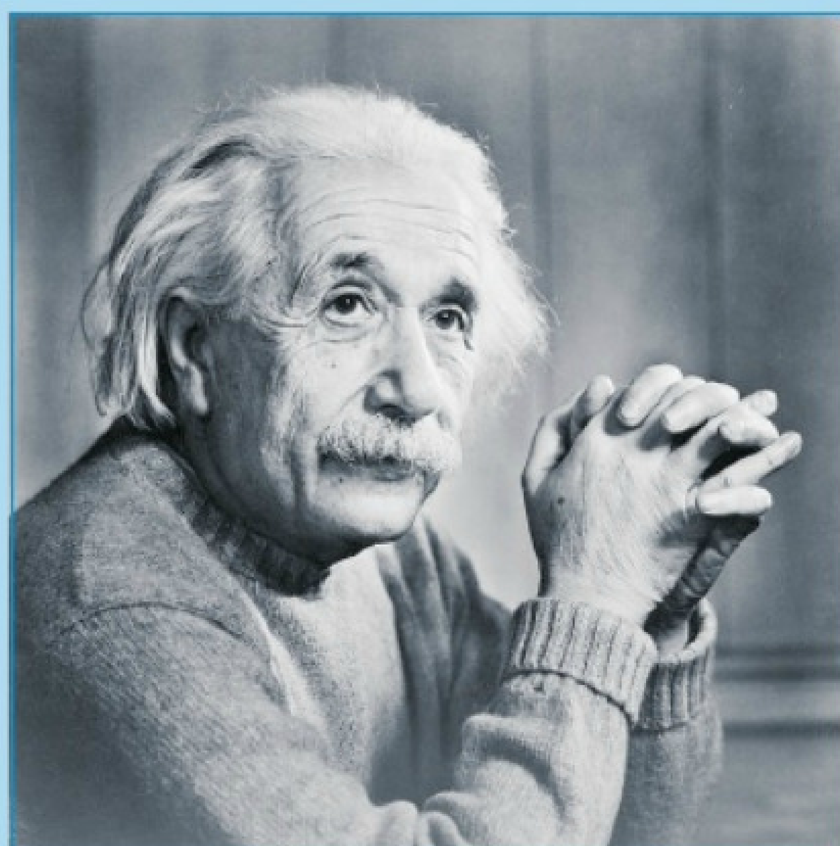
由阿尔伯特·爱因斯坦提出的虫洞理论等都是对平行空间一个老练的探索。平行空间它造就的是一个无限世界，从实际上说，人类的智慧尚不足以阻挡时间的飞进；而从理论上来说，时光倒流，回到从前绝非不可能。根据爱因斯坦的理论，时间和空间可以在光速中发生变化。所以，假如一个物体以30万千米／秒的光速飞行时，空间可以缩短，时间可以变慢。其实，这是一个非常具有科学探讨意义的事情。

平行空间的说法也曾一度引起诸多科学家的关注，美国物理学家福特和罗曼认为，爱因斯坦的相对论并没有严格排除快于光速的旅行或时光旅行。时光旅行须具备两大条件，即“虫孔”和“负面能源”。宇宙间不同的时间和空间通过“虫孔”可以互通。“负面能源”可以抗拒地心引力，用来打开“虫孔”，稳定“时光隧道”。牛津大学理论物理学教授强森也相信有朝一日，人类将能够遨游宇宙，纵横古今。塔弗兹大学的福特教授说，“回到过去”从逻辑上就有问题：电影里面，回到祖父母未曾谋面的时代，孙子“阻挠”他们见面，就不会有父母产生，当然孙子“主角”就更不可能诞生了。不过，“可能派”提出妙论说，来到“过去”的人无法像电影那位孙子想阻挠或干预过去已经发生的事，“时光旅客”只能观看，不能动手改变过去，这就没有逻辑问题了。



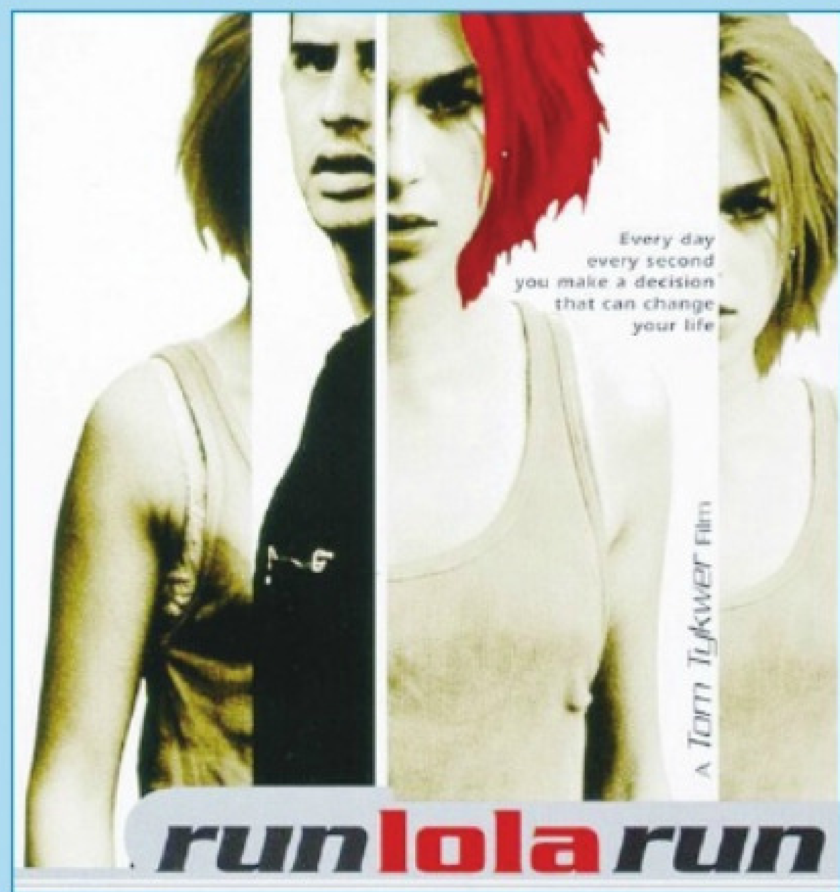
霍金在时间简史中阐释平行空间的可能性

2003年的科学人杂志里，有一篇由美国宇宙学家Max Tegmark写的关于平行宇宙的文章，这无疑是对平行空间概念的一种探讨与思索。他认为平行空间其实就是一个无限世界，然而在这个世界之中又存在着很多的理论元素，也许它只是我们能感应，却又无法用手可以触及的距离。在他的理论中他将平行空间的理论一分为四。他认为人类的平行空间可以这样去理解。首先这类空间和我们宇宙的物理常数相同，但是粒子的排列法不同，同


爱因斯坦的相对论给平行空间提供了理论基础



盗梦空间展现了无数个世界



罗拉快跑中在有限的时间展现了3个平行时空

时这类空间也可视为存在于已知的宇宙(可观测宇宙)之外的地方。其次是这平行空间所出现的物理定律大致和我们宇宙相同，但是基本物理常数却存在差距。此外，他根据量子理论，可以得知一件事件发生之后可以产生不同的后果，而所有可能的后果都会形成一个空间，而此类空间可归属于前两类的平行空间，因为这类空间所遵守的基本物理定律依然和我们所认知的宇宙相同。也许第四种平行空间理论覆盖了所有我们对于平行空间概念的论述，也就是一个无限世界的真实存在。

平行空间或许它就在我们身边，却让我们苦苦思索，百思不得其解。美国物理学家斯内法克教授也对平行空间这一概念有所思索。他认为，在空间存在着许多一般人用眼睛看不到的、然而却客观存在的“时空隧道”，或许它就是一种平行空间理论的依存。历史上神秘失踪的人、船、飞机等他们都证明了这是一个事实，实际上他们是进入了这个神秘的平行空间。有的学者认为，平行空间可能与宇宙中的“黑洞”有关。“黑洞”是人眼睛看不到的吸引力世界，然而却是客观存在的一种“时空隧道”。人一旦被吸入“黑洞”中，就什么知觉也没有了。当他回到光明世界时只能回想起被吸入以前的事，而对进入黑遨游无论多长时间，他都一概不知。由此可见，平行空间它是一个多么富有神秘感的过去，却也依存在我们向往着的每一天。

蓦然回首，平行空间的思路纵横于我们的生活之间

平行空间理论在我们现实生活中更多的反应在影视剧领域，由这一思索所导演的《回到未来三部曲》，引起了对这一问题的反思，《回到未来三部曲》是八十年代最值得怀念的系列片之一，第一集将科幻片和青春片结合在一起，是当年的最卖座电影。第二集再接再厉，不仅将1985和1955两个时空重新组合，而且加入了未来时空，片尾更留下巨大悬念。第三集基本以西部片的架构出现，片尾的飞车戏更成为经典，而其天衣无缝的剧本，更成为电影学院的剧作教材。1995年上演的《十二猴子》也是对平行空间存在的一种探索，2001年问世的《宇宙追缉令》也这样认为：未来世界里，宇宙间有一种平行空间，在平行空间里，可以居住着两个完全一样的人。但绝对不会碰在一起。此外还有2002年上演的《时光机器》《少数派报告》，2003年与观众结缘的《终结者三部曲》《重返中世纪》，2006年的《时空线索》，2009年的《蝴蝶效应》都是对平行空间一个比较深邃的探讨，中国自制的《寻秦记》《神话》电影电视剧也是对于平行空间的穿梭。此外，还以平行空间为题材的科幻小说也不断频频出现，国内科幻小说《六道众生》就是关于平行空间追溯中的一种。《东惘世界》与《钢与魔法》也是将多种空间、平行空间引入，在这里创作的奇幻或不规则世界一直平行地发生在我们的周围，也许不明飞行物并不需要一个看似漫长的旅行就可以来到地球人的生活中，我们不能肯定五万年之内外星人是否造访人类是因为我们肯定外星人离我们很远。其实，在我们的生活之中，平行空间遐想的作品也是随处可见。

关于平行空间的单机游戏在我们生活也存在不少，很多玩家喜欢玩《时空飞梭》（TimeShift）《奇点》。其中，《时空飞梭》是一款以时空穿梭为主题的动作射击游戏，玩家在游戏中将在公元（A.D.）纪年与克罗那（K.E.，Krone Era）纪元之间穿梭。游戏的现代部分将被设定在公元1984年，大规模的战争一触即发，整个世界都处于不安和动荡之中。此外，《时空幻境》允许玩家随时使用时间倒退功能让主角回到以前的位置。同时，游戏中有各种不同的机关可以加快、减慢甚至倒退时间。玩家需要灵活运用时间倒退功能以及这些机关，收集散落在关卡角落的拼图碎片，方可完成游戏。《光辉物语》也是这类关于平行空间的游戏。

其实，平行空间本就是一个比较神秘的概念，在各国不同的种族与人群之中是备受关注的问题，纵然将平行空间的概念引入到游戏之中，无疑在最大程度上满足了诸多游戏玩家的好奇心，平行空间的出现打消了单一的情节元素，使得网游更具有丰富的时空性，仿佛一个传奇，任我们在其间自由的奔波，这是一种独


帮会城市截图


跨服活动 鳌拜藏兵库场景截图


雅克萨场景截图


小宝梦境副本中的小宝射箭场景截图


小宝梦境副本休息室


木兰草原

到的享受，它跨越这生死，也跨越着我们对于未知世界的思索，网游将平行空间的神秘引入到游戏之中，正是符合了超越现实，超越时空的超前思维，它更加富有神秘感与追逐性。

《鹿鼎记》武侠情缘深邃 却又不忘与平行空间同行

《鹿鼎记》在镜头的组合上，更是充分体现了平时时空的说法，对于无限时空的诠释更是导演的精美绝伦。《鹿鼎记》不仅加入了各种原著中的经典桥段，而且更是将诸多经典都搬入了《鹿鼎记》游戏中，任务系统不再是枯燥的跑腿和单调的打怪，比如在游戏中设置如"满汉全席"，然而在"满汉全席"中，就需要玩家和队友一起动脑配合，烹饪出一道道传统名菜，这些菜肴是否美味可口，则要经过御膳房总管韦大人的品评打分，才能完成任务，其实这都是在镜头发面的一种革新，它不仅穿插进对于武侠时空的打斗，而且也将凡夫俗子的生活纳入，各种生活元素的卷入本身就是一个对于时空的追问。除此之外，还有多种多样的任务形式，其实都是对镜头的一个完美交融，而且都在《鹿鼎记》得以完美实现，让游戏中处处都充满着乐趣。《鹿鼎记》游戏镜头上风格清新唯美，略带夸张的角色和造型设计在诸多网游中也别具一格，尤其以造型设计最能体现镜头的唯美。比如在游并且随着剧情的推进，玩家还能穿梭于紫禁城、天地会、神龙教、罗刹国等神秘之境，和韦小宝一起结识众多帅哥美女，七大知己齐上阵，通吃整个江湖，体验最奇妙的探险之旅。这实质是一个对于时空界限的组合，纵然需要诸多完美镜头的拼凑，这就是一个跨越时空的组合，所以也在不知不觉中承接着每一个经典的镜头。《鹿鼎记》始终以产品至上为第一理念，不断突破尖端技术壁垒，融入研发团队最惊人的奇思妙想，推出超乎玩家的想象极限的超多创新玩法，更构建出每组服务器可容纳50万人以上的庞大造梦空间。

如果生命是完美的，那么它就一笔能够写完生命的全部。没有斑点的人生才是最唯美的人生。其实《鹿鼎记》超高的技术水准无疑就是这样一个生命的再现。《鹿鼎记》萃取金庸原著精华，《鹿鼎记》经典桥段再度搬上荧屏。擒鳌拜、平三藩、巧遇洪教主、勇闯罗刹国等情节在原画形象的演绎下妙趣横生，再现一版更风趣的小宝传奇。海量原画素材首度曝光，呈现最不可思议的《鹿鼎记》江湖本色。结尾之处巧妙设悬，留有伏笔，不知谁能猜中后续。

《鹿鼎记》在平行空间的完美体现，无疑在于它采用了一种全服无缝连接技术。它打破了以往桥接式的镜头衔接，这样没有镜头瑕疵的完美画面，更能将无限时空的抽象明朗的摆放在玩家的眼前。无限时空的完美体现不仅需要高超的先进技术，还需要对服务器做出超标准的要求。在《鹿鼎记》的精彩镜头之中除了韦小宝的传奇事迹，最值得关注的江湖势力也通过镜头大胆呈现。六大职业的神秘亮相，顺势揭开鹿鼎江湖的神秘面纱，一招一式之间窥见一部更为传神的武侠巨著。这将是一个更广阔的江湖，而每个人都会成为一场宿命的盟主！《鹿鼎记》的制作团队不仅将各种优秀游戏的可取之处融入到其中，而且还开创了平行空间在网游中完美应用的典范。不少玩家纷纷偏爱上《鹿鼎记》，并称其间的副本、剧情、任务、住宅系统等等，都特别有意思，新鲜的视频感受，让人有"不识庐山真面目，只缘身在此山中"的感慨。在视频效果方面不仅吸取韩国游戏的经验外，还吸取了中国网游的成功经验。《鹿鼎记》的目标市场更倾向于卡通类网络游戏。因而在视角效果上也会给玩家一个与众不同的快感，更容易被其中设置的超炫职业视频所倾倒。

结语

平行空间看似遥不可及，神秘的如同的天使一般，其实她往往又出现我们的生活中，那些电影、电视、小说、游戏甚至你的梦境等等也经常会有平行空间的影子出现。如果说你在电影中感受到的平行空间是基于观众理念上的美好的期许的话，那么像《鹿鼎记》这种游戏中你感受到的平行空间，必然是一个真实而逼真的唯美江湖世界。金庸大师武侠小说意境的最高明之处，或许就在于此：源于生活，高于生活，更可以在宇宙间来去自如。P



龙掘之境场景截图1



龙掘之境场景截图2



龙掘之境场景截图3



龙掘之境场景截图4



龙掘之境场景截图5



龙掘之境场景截图6

鹿鼎记
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

跨服将成为未来网游的发展趋势

跨服，一个熟悉但又新鲜的词语。熟悉在于我们早已经历了种种跨服PK战、公会赛；新鲜，则在于如今的跨服理念不再是PK那般简单。一款网游分为数十个，甚至上百个小服务器，并以地域划分作为鲜明的标志，从某种角度来说方便了游戏的管理，同时鉴于南北电信网通的网络环境而言，也有利于玩家流畅的进行游戏。但如此便不可避免地造成了玩家群体被严重分割的局面，从而也就让一些网游的部分服务器火爆、部分服务器冷落的尴尬局面。未来网游发展策略，不仅仅是从游戏品质、游戏概念上进行创新，同时将玩家群体整合起来，形成一个大区域性的完整网游用户群，也将成为未来网游发展的重要课题。换用一句通俗的话来说：人多力量大，人多才好玩。

你所不知的网游跨服技术

时下玩家对网游跨服技术的认识，停留在一个很浅的层面上。其实这与之前很多跨服PK网游的错误引导，有着密不可分的联系。在玩家心中，跨服就是指游戏运营商将多个服务器中的玩家数据进行复制，然后整合在一个新建服务器上，从而实现多个服务器玩家在同一服务器上进行游戏的行为。但时下随着网游技术的不断发展，跨服技术已不再是Copy那般简单。如今的跨服技术是指：游戏运营商通过技术手段，让一款网游旗下所有服务器实现互通，同一游戏角色可在不同服务器中完成全部游戏内容。换句通俗的话说，今后虽然会有服务器之间的划分，但玩家可让自身拥有的游戏角色登陆任何服务器，并且为完整的角色信息。

对于最早出现跨服理念的网络游戏来说，也许从未想到当初建立跨服PvP的理念，如今将形成一个完整的大服务器概念。从《大话西游》《诛仙》《魔兽世界》等跨服作战或者PvP形式来看，跨服技术的运用增强了游戏的趣味性。其实时下的跨服形式主要还是以PvP战斗为主，通过跨服来实现与其他服务器玩家进行PvP对决。那么如今兴起的“互通跨服概念”除了具备之前拥有的PvP功能外，还将具备完整的游戏内容，从而让玩家可以在不同服务器之间，完成游戏中的各项事宜。

其实也有业内人士指出，这种互通跨服技术如今并未成熟，而一旦大规模投入使用，是否会引起服务器数据混乱，以至于造成不可估量的损失。目前一些开通跨服功能的网游产业，也仅仅是涉及到PvP等无关游戏整合体系之中，对于全幅度游戏内容而言，依旧无法逾越这个“雷池”。但互动跨服这一创新理念已经开启，在网游发展技术日渐完善、成熟的时下，互通跨服的完美实现，也仅仅是一个时间问题。

网游纷纷盯上互通跨服

上文中我们说到互通跨服的完美实现，仅仅是一个时间问题，那么这个时间就是从2011年。中国网游市场的发展规模已经呈现出非常平稳的下滑态势，用户资源已经相对固定。对于玩家来说，被迫选择不同的服务器之后，将对其在游戏中的发展产生一定的制约作用。例如服务器人数、公会入住等等。如果一款游戏中的某一个服务器失去了人气，那么也可以宣布该服务器将置于发展停滞状态。人少了，竞争就会相对降低，而网游最大的特点就是人与人之间的竞争，竞争没了，还谈何网游乐趣呢？

为了拓展网游新乐趣，中国网游市场再次利用技术来寻找新的网游乐趣增长点。互通跨服就成为2011年，诸多网游厂商主打的技术创新。例如2011年的两款金庸题材新网游，3D幻想武侠的《鹿鼎记》和2D的《倚天屠龙记》，都已经在技术上成功实现了全面互通跨服。如此来看，《鹿鼎记》《倚天屠龙记》这两款产品，它们所制造的互通跨服与传统意义上的跨服又有哪些不同呢？

这其中最重要的一点就是互通跨服是整个游戏内容的互通，而不是仅仅局限于部分游戏内容，例如PvP、公会对战等等。如说技术成熟，那么《鹿鼎记》与《倚天屠龙记》将带来一个网游发展史上的新革命。但《鹿鼎记》与《倚天屠龙



畅游韩国研发中心大楼下


畅游韩国研发中心入口


鹿鼎记韩国美术研发

记》的互通跨服并非完全相同，《倚天屠龙记》注重的是在各个服务器之间形成互通，虽然游戏依旧会下分若干个服务器，但是互通之后所形成的大网游世界格局，将让所有玩家同在一个平台下畅游网游；而《鹿鼎记》则是打造一个网游服务器之间的平行空间，每一个服务器既保留了独立性，又具备能实时交互的互通关系。无论这两种互通方式谁将成为今后网游发展主角，但可以肯定地说，网游大舞台时代，已经来临！

技术上的革新以及新理念的开创，是否将标志着中国网游发展水平将在2011年腾飞？虽然跨服技术的成熟不能代表中国网游整体技术水平，但在这一领域中，中国网游制作水平确实走在了世界前列。当然赶超境外网游制作水平并非仅仅是炫耀，我感觉这更是中国游戏人对世界网游发展历程上的重要贡献。

网游公会遭遇战拉开帷幕

网游实现跨服影响最大的是玩家。那么作为玩家的群体组织网游公会，又将在这场革新中，呈现出一种什么姿态呢？首先来说，跨服就意味着与更多的公会直接进行面对面的交流，而与此同时也将在游戏中引发更大规模的公会较量。以往存在于同一个服务器上的竞争，此时将放大到整款游戏的所有服务器上，这将对公会的整体作战实力，提出更强的要求。但从另一个角度来看，取消服务器之间的隔阂，形成一个大服务器之后，将大大提升玩家、公会之间的竞技乐趣，特别是将面临更多的挑战与机遇，因此人与人之间的互动形式将越发的丰富多彩。

对于互通跨服技术的出现，很多业内人士也给予了重点关注。国内资深游戏时评人luckpeter说：网游跨服技术的出现，将让网游成为无界限的虚拟世界。虽然目前依旧会有若干分区的出现，但实现角色在全数服务器中的互通，将对网游娱乐理念带来颠覆性的冲击。目前一款网游产品大多为几十个大大小小的分区，公会资源被严重分散，以至于导致了公会整体实力参差不齐的局面。此外分区太多，也让一些高端公会很容易产生“孤独求败”的意境。缺乏挑战乐趣、缺乏竞技刺激，这就是时下网游分区制的最大弊端。如今开创的互通跨服技术，将让公会之间再也没有服务器的隔阂，可以相互自由的进行互动娱乐。这是对网游娱乐理念“质”的飞跃。我个人预测，2011年中国网游发展趋势必将为互通跨服敞开大门，这一理念必然会被越来越多的游戏运营商所借鉴并实际运营开来。

网游全服一体化的游戏乐趣

众所周知，一款网游产品中的每一组服务器，都有着独自存在的经济系统与完整的游戏道具交易体系，并且由于每一组服务器中的游戏进度、玩家群体数量等客观因素的不同，其所产生的具体经济效益，也是不尽相同的。这就是同网游不同服务器之间的物价差异。那么在跨服技术运用之后，玩家可以在任意服务器之间进行游戏，这种网游全服一体化的格局，又将对网游经济体系带来什么样的影响呢？首先，多个服务器之间串联成一体，必然会导致装备、材料等物价实现一体化，价格上的差异必然会导致玩家产生有针对性的选择购买。而游戏中的商人也会抓住价格差，从而进行倒买倒卖。不可否认，当网游全服一体化出现时，网游经济体系将面临严峻的考验。在网游跨服技术的探索中，《鹿鼎记》对网游一体化中的经济问题进行了深入的考证，从平衡性到稳定性，最终得出的结论是：刺激市场消费、活跃市场氛围、激发市场竞争。

当网游一体化形成时，大规模的跨服举动将衍生出很多之前网游所不具备的乐趣。除了迎接PvP、RvR的空前对战，还将迎来许多前所未知的新网游娱乐点。例如各服务器之间的经济体系抗衡，物品垄断、打压某分支服务器物价等等。与其说这是“负面影响”，倒不如将这看成是人性化网游理念的开端。当越来越多的现实元素融入到网游中时，一切都变的是那么生动。

网游跨服已经成为2011年网游发展的大趋势，我们不能用这是一把“双刃剑”的眼光去看待这一切，因为这是网游发展史上的革新。《大话西游》《WOW》开启的局部跨服，已经为《鹿鼎记》《倚天屠龙记》等真正意义跨服网游打下了基础。在这里我们要对所有网游玩家说：你准备好跨服了吗？


龙掘之境主城 平安城一角


鹿鼎记 高级中式结婚场景


鹿鼎记 中式结婚场景


鹿鼎记剧情任务场景截图


吆五喝六活动休息室


鹿鼎记游戏场景截图

零基础，低门槛，打造游戏制作精英

汇众教育 本期推荐校区 北京北三环游戏校区

去年五一长假，我和公司的同事小吴喝酒聊天，无意中说到工资，我俩都在同一家软件公司上班，按公司规定是不能互相问薪金待遇。但我们是铁哥们，又在酒酣耳热时，小吴就说了他的工资是5100元，我当时就傻掉了，简直就像恶作剧，因为我的工资刚巧到了个数，1500！其实小吴工资比我高，本来是意料中的事：他是本科毕业，又是当今的紧俏职业——游戏程序设计师；我是大专，公司的客服与运营人员。虽然我们差不多同时进的公司，上班也都尽心尽职，报酬却是天壤之别。这一口气憋住，我什么话都不想说了。小吴那天开导我："往前看，只要肯学，一年后你也能当上游戏程序设计师。"我不信，天下哪有这样的好事？！于是小吴就提起了游戏开发培训机构。"不能上最好的大学，可以选择游戏培训机构，用8～10个月的时间来补充自己的不足。目标明确，实训性强，最适合咱们这种情况的人群。"他非常肯定地对我说，其实游戏制作不难学，不要自己吓自己，现在游戏行业很是热火朝天，游戏企业求才若渴，游戏开发设计从业人员的待遇那是怎么一个"高"字了得！那天的情景就是这样的，前后一天，我就决定去职业培训机构充电，没啥犹豫的，人就要活一口气！经过两天的思考，我最终选择北京知名游戏培训机构——汇众教育北京北三环（游戏）校区。

刚来学校的时候，发现来这儿学习的不仅有高中生、中专生，也有大专生、本科生。起初学习上还是有一定差距的，但半年过后，大家就"扯平"了：高中生与本科生齐头并进。造成这样的情况主要有三个原因：第一，游戏制作在老师的指导下不是那么难上手；第二，不管是出于兴趣学习的，还是为将来职场晋升来充电的，心里都"憋着一口气"，可以说动力十足；第三，汇众教育北三环校区的老师很是认真负责，经常给某一科成绩比较弱的同学单独开小灶，补习到很晚，包括老师利用周末时间给学生补课。杜老师、姚老师技术很权威，让我们也能名师出高徒，全面掌握游戏开发技术。凡是汇众教育毕业的合格学员，至少享有三次就业推荐机会。凭借自己的真才实学，加上学院就业老师的鼎力推荐，我的同班同学很多都顺利走上了游戏设计与开发的康庄大道。因为技术精湛，研发作品创意好，有几位同学现在已经升到了主管职位，真是不得了。我则被就业部老师推荐到一家网络游戏公司从事我梦寐以求的网络游戏策划工作。现在月薪比小吴还高。在这里还要感谢汇众教育北京北三环（游戏）校区让我扬眉吐气！

汇众教育北京北三环（游戏）校区是华北区游戏人才培养中心，自2004年启动以来长期致力于游戏人才的开发与培养，数年来已为业内培养大批游戏制作精英，遍布新浪、搜狐、完美动力、金山、网易等各大知名企业，并深受广泛好评。优越的教学环境、雄厚的师资力量以及完善的就业服务，在北京乃至华北地区有着较高口碑。2011年，学院与金山、盛大等知名游戏公司订单委培50名游戏开发精英，零起点培训，入学即签《就业推荐协议》，合格毕业者颁发工业与信息化部认证证书及汇众教育研究院权威认证，入职签约名企，每周六下午免费公开课欢迎体验。

挑战月薪8000，虚位以待，你还等什么？

招生对象：18～35周岁，高中及同等以上学历或通过入学面试，有志于从事游戏行业

课程设置：游戏策划、游戏场景、游戏程序开发、游戏美术设计等

授课形式：小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论＋企业项目实训

认证证书：工业与信息化部认证证书、汇众教育研究院权威认证

定向就业单位：金山、盛大、完美时空、大娃娃、昆仑在线等400余家。

汇众教育北京北三环（游戏）校区
全国咨询电话：010-51288995 400-6880-189
咨询QQ: 1554817983 1181781806 138506083
网址：http://www.bjgamecollege.cn
http://ot.gamfe.com
地址：北京市西城区北三环裕民中路6号北京市农业局3层

学生作品展示







汇众教育
本期推荐校区
武汉动漫游戏校区

动漫游戏培训“兔飞猛进”市场火爆

近年来，国内动漫游戏产业一直保持着2位数以上的增长态势。2010年，中国网络游戏产品实现销售收入2.3亿美元，同比增长111%。随着动漫游戏产业的持续升温，国内动漫游戏人才需求急剧增加，也带旺了动漫游戏培训市场。

春节刚过，汇众教育武汉（动漫游戏）校区就迎来了开门红，咨询动漫游戏培训的电话铃声此起彼伏，来访的学员和家长络绎不绝。其中，有许多带着背包和行李远道而来的学员。短短1周内，校区2月份的动漫游戏美术设计班、程序开发班就显示名额已满，还有一些未赶上本期报名的学员只好报读3月份开设的新班。

据学院统计，今年春季报名学员首次出现外地学员报名人数高于本地学员的情况，之所以出现这种现象，武汉校区曹金红校长认为主要有以下原因：

汇众教育 彰显品牌优势

汇众教育是国内领先的数字娱乐人才职业教育机构。自2004年成立以来，始终专注于中国数字娱乐领域职业教育、学历教育及课程研发业务，目前主要经营的项目有游戏项目、动漫项目及数字影视项目。汇众教育集团已发展成在全国拥有三十余家分支机构，在职员工近千人的数字娱乐职业教育领军品牌，培养学员遍及全国70%以上的游戏动漫企业，并成为企业的技术骨干。2008年初，汇众教育获得国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB China）投资。2009年，在经过6年的探索与沉淀之后，汇众教育推出中国第一个高端游戏动漫人才培养方案“云培训体系”。2010年荣登福布斯中国潜力企业排行榜，并居IT职业培训企业之首。

武汉动漫游戏产业 优势突出

武汉动漫游戏产业正在壮大崛起当中，动漫以武汉江通动画为代表，之前CCTV热播的《天上掉下个猪八戒》可谓席卷全国。最近，武汉某动画公司的《阿特的奇幻之旅》再次登上央视，游戏公司也频频成立，武汉地区已形成动漫游戏产业区域格局优势。由于产业发展迅速，加之湖北省各级政府对动漫游戏产业的大力扶持，先后出台发展动漫游戏产业的政策，建设和支持光谷动漫游戏产业园，吸引着全国各地的人才来此投身动漫游戏产业。

教学课程整合 拓宽就业渠道

2010年，汇众教育武汉（动漫游戏）校区根据企业需求，率先将游戏美工与动漫课程整合，此种做法在整个培训市场尚属首次！

从以往的就业情况看，很多游戏和动漫公司在招聘美工时如果相关专业人才缺乏都会从另一专业招聘人才，游戏公司到动漫培训机构招美工，动漫公司到游戏培训机构招动画师的现象都有发生，整合课程的想法也就缘起于此。

经过近一年的时间，首批课程整合后的学员已经成功就业，因为学员技能全面，受到企业的一致好评，课程整合不但为学员拓宽了就业渠道，也解决了企业的实际问题，2011年初，就有企业上门“预定”学员。

除了以上3个主要原因引发报名火爆的场面，其深层原因仍然是动漫游戏作为一个新兴绿色产业，市场前景非常好，人才需求量大。中国的动漫游戏产业想取得长期稳定发展，还是要靠人才，希望社会上能涌现出更多像汇众教育这样的优秀培训机构，为我国动漫游戏产业培养出更多、更好的专业人才。

学生作品展示





汇众教育武汉（动漫游戏）校区
咨询电话：027-87685720 87685520
咨询QQ：61772062 61772063 61772065
地址：武汉市洪山区广埠屯资讯广场B座6楼（华中师范大学正大门中国银行上）
网址：http://www.gamfe.com/wh

汇众教育
本期推荐校区
上海虹口动漫校区

动漫人才炙手可热 企业百万年薪急聘

动漫制作“黑马”继续领跑高薪行业

由于次贷危机，2008年9月金融危机在美国爆发。全球经济一体化的现状，只要与金融挂钩的各行各业都受到了不同程度的影响。俗话说“常在河边走，哪有不湿鞋”，中国也不例外，尤其是对外出口行业和房地产受到影响最大，同样也促使了各行各业裁人减薪现象的发生。2008年爆发的全球金融开始蔓延全球，但是中国动漫产业却犹如朝阳蓬勃发展。

2010年中国数字内容产业市场规模达到了2100亿元，增长率为26.4%。数字内容产业已被《国民经济和社会发展第十一个五年规划纲要》确认为重点发展产业。从全球来看，动漫产业已经成为一个庞大的产业。动漫产品本身有巨大的市场空间，而动漫产品的衍生产品市场空间更大。中国目前每年儿童食品的销售额为人民币350亿元左右，玩具每年的销售额为人民币200亿元左右，儿童服装每年的销售额达900亿元以上，儿童音像制品和各类儿童出版物每年的销售额达人民币100亿元……在某种程度上，这些行业今后的发展与行销都有赖于动漫这一新兴产业的带动作用，以此类推，中国动漫产业将拥有超千亿元产值的巨大发展空间。

国家政策大力支持动漫行业

政府出台了很多鼓励发展动漫的优惠政策，动漫是一块大蛋糕，能够带来庞大的经济效益，是一个老话题。从11年前中宣部和新闻出版总署联合启动“中国儿童动画出版工程”到2006年9月教育部、文化部、广电总局等国家十部委共同制定的《关于推动我国动漫产业的若干意见》，在政府政策层面上，动漫获得的支持不可谓不大。从广电系统前几年要求各电视台少儿频道播放国外动画片比例小于国产动画片到2006年起黄金时段禁止播放国外动画片，各地在发展创意文化大旗下纷纷建立动漫基地，举办动漫博览会，乃至各种会议上各方面人士纷纷献计献策，国内动漫获得实质性的关注。

日前，动漫培训已经被列入政府补贴项目。由于动漫人才急缺，近年来国家不断加大对动漫人才培养的支持。作为国内专业的动漫培训机构——汇众教育上海虹口（动漫）校区，自创建起就得到了国家工信部、劳动部的高度认可与鼎力支持，在读学员如果符合相关要求，可申请获得政府补贴。

动漫行业成就高薪人才之路

王薛斌，曾经是个痴迷动画的叛逆少年。2010参加汇众教育上海虹口（动漫）校区3D动画师的学习，在学院老师的帮助下，他逐渐发现了动漫世界的神奇和美好，并以此找到了自己职业发展的方向，走上了高薪岗位。

王薛斌从小衣食无忧，在家人的宠爱中长大。因为父亲忙于生意，父子之间的交流和沟通很少。2009年，王薛斌高中毕业。因为高考成绩并不理想，没有考上大学。看到同学们都兴高采烈地准备去大学报到，王薛斌的心里也有些不是滋味。终于有人给他出了主意：去学动漫制作，国家现在重点培养动漫人才。在同学的启发下，王薛斌比较了几家学校，最终选择汇众教育上海虹口（动漫）校区。但他没有想到的是父亲对他要读书的想法强烈反对。经过王薛斌再三争取，父亲又到学校实地参观了教学环境之后，终于同意了王薛斌的想法。

2010年3月，王薛斌来到汇众教育上海虹口（动漫）校区开始了新的学习生活。王薛斌平时喜欢看动画片，白天上课他有时候也偷偷的看，很快班主任就发现了他的“异常”，了解到王薛斌喜欢看动画片，老师没有批评他贪玩，而是鼓励他好好学习，把学到的东西和兴趣结合起来；并和任课老师一起向他介绍了动画片的制作、人物的创建，故事的构思等等。王薛斌感觉一下找到了方向，学习的劲头也高了。通过了十个月的努力和勤奋的学习，王薛斌顺利被一家上海知名的动漫科技有限公司高薪聘用，入职后短短三个月，因为其优秀的表现、扎实的技术功底被公司多次表扬并获得最佳员工称号，并在新的一个动漫项目中负责3D动画人物角色小组主管，薪水也更是“水涨船高”。

动漫高薪签约班：

协议入学、岗位实训，同时可获得一年免费的个性化就业跟踪。

报名入学家庭困难学员可申请助学贷款，学习优良的学员合格就业后可申请获3000～5000元企业助学金。

外省市学员来校咨询凭票可报销交通费。

当月免费试听实训课程（仅限前5名，电话预定）

汇众教育上海虹口（动漫）校区
咨询QQ: 1256410245 709664286
咨询热线：021-36080666 33872226
网址：http://sha.gamfe.com/
地址：上海市东江湾路188号(数字媒体产业园)D座3楼(近三号线八号线虹口足球场站)

学生作品展示



汇众教育
本期推荐校区
上海徐汇动漫游戏校区

动漫游戏设计师热招

作为一个新兴的创意文化产业，动漫游戏产业近年来在全球发展迅猛。2006年，全球动漫游戏产业产值达2800亿美元，与动漫游戏产业相关的周边衍生产品产值在6000亿美元以上，已成为日本、美国、英国、韩国等国的第一大产业或支柱产业。其中，全球游戏市场2007年产值已达350亿美元，并以每年10%的增长率持续增长。从全球来看，动漫产业已经成为一个庞大的产业。

中国动漫游戏产业尚处于起步阶段，2004年全国国动漫产业总产值117亿元人民币，2005年全国动漫产业总产值达到180亿元人民币。2010年，不包括动漫、卡通的收入在内，全国游戏行业总产值超过710亿元人民币以上。有专家乐观地估计，现在的中国动漫业至少存在1000亿元的缺口。

动漫产品本身有巨大的市场空间，而动漫产品的衍生产品市场空间更大。中国目前儿童食品每年的销售额为350亿元人民币左右，玩具每年的销售额为200亿元左右，儿童服装每年的销售额达900亿元以上，儿童音像制品和各类儿童出版物每年的销售额达100亿元……在某种程度上，这些行业今后的发展与行销都有赖于游戏、动漫这一新兴产业的带动作用。

新一代的中国动漫游戏不再崇尚血腥和暴力，一大批益智类、模拟类、竞技类、健身娱乐类产品接踵而出。震撼的画面效果、优美的音乐、显著的中华民族文化背景和特色，健康向上的内容，将成为健康娱乐和家庭娱乐的一种新模式。

面对如此巨大的市场商机和文化影响力，我国不足万人的研发队伍显得过于单薄，专业人才的不足以成为制约行业发展的巨大瓶颈。巨人网络董事长史玉柱公开表示，"中国的网游业根本不缺钱，缺的是人才"。游戏作为一个拥有巨大潜力的新兴产业，受到投资者的极力青睐和政府的高度重视，游戏策划师、角色动画设计师、高级动漫游戏造型设计师、3D多媒体设计师等职位发展空间广阔，更成为令人羡慕的金领职位，但却受到中高端人才匮乏的严重制约。

作为亚洲一流的动漫、游戏专业人才培养机构——汇众教育承担了为企业定向输送技术人才，为社会培养实用型动漫、游戏人才的重任，目前在全国已有30多家授权培训中心，8000多名在校学员。2009年游戏课程体系共有1823名毕业生成功进入约200家游戏企业或者动漫公司就职，就业率高达到92%，成为企业和人才的真正桥梁。

作为上海直营校区之一的上海徐汇(动漫游戏)校区长期致力于动漫、游戏人才的开发与培养，零起点学习：教学零起点，使无相关基础的学生快速掌握相关技能；零距离实训：与企业零距离，学校与多家企业合作，采取"技能+实训"的方法，让学员第一时间将所学技能应用于工作实践中，合格毕业学员可直接推荐至合作企业入职。

汇众教育上海徐汇校区已得到国家信产部门、劳动部门的认可。此次联合各大动漫和游戏企业，缓解市场压力，特向社会招募人才。其招募名额依据市场需求职位数量所订，网络市场覆盖沪上及周边主要省区，入学即订签《就业推荐协议》。仅2009年徐汇校区就有几百名毕业学员成功进入盛大、巨人等公司实习。

学生作品展示



咨汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区简介：

2004年6月汇众益智（北京）教育科技有限公司正式在京成立；

2007年底，公司获国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜福布斯中国潜力企业榜；

上海徐汇（动漫游戏）校区，是汇众教育集团体系内为数不多的几个拥有游戏学院项目、动漫学院项目双项目的中心之一。除此之外，学院还以其在教学、管理、就业、学校环境、师资力量、学校硬件方面等诸多优势，与上海500多家游戏动漫企业达成长期战略合作，为游戏动漫行业输送大量游戏策划、游戏美术设计、游戏程序开发、动漫设计、影视动画等专业优质人才，并多次获得集团总部颁发的"十佳校区""殊荣。P

热血世界

●制作：布帆网络 ●运营：布帆网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：留档匣测
●官方网站：http://rxsj.bfgame.com/

■北京 一点一横长

《热血世界》战争之王

从《热血世界》隐月谷出发，你总能见到一幕幕令人热血沸腾的战斗场面，在这个PK网游中，似乎战斗才是王道！无论你是男是女，是心怀梦想的“青葱少年”，还是“肖想萝莉”的怪蜀黍……

帮会夺战城

在很多游戏中，占领城池可获得权利和收益，也是团队实力的有力证明。在《热血世界》中占领王城，除了能夺得国王宝座，还能获得诸多王城占领权益！《热血世界》帮会夺城战是由帮会会长发起的一场同国家的帮会之间，争夺“风云城”以及国王称号的帮会战。

夺城战细则

1、夺城战只能在每周一12：00至周五12：00期间申请。

2、申请夺城战成功后，于周六19：00至20：00，攻守双方可以从风云城NPC城战管理员处，进入决战之巅地图进行帮会PK。

3、如果本国没有国王，第一个帮会申请夺城，则该帮会会长成为代理国王。如当天没有挑战者，则代理国王正式成为国王；如当天有帮会挑战，则最先击败对方帮会将军的帮会胜利，会长直接成为国王，帮会控制“风云城”主权。

4、有国王时，非国王所在的帮会可申请夺城，同样是最先击败对方帮会将军的帮会胜利，会长直接成为国王，帮会控制“风云城”主权。

5、帮会夺城战决战之巅地图，只允许攻守双方帮会成员进入。

夺城战策略

不同帮会，实力也有悬殊，所以在准备争夺一个城池的时候，要事先掂量下各自的实力。俗话说：知己知彼百战百胜，申请打城必须付出金钱、人力等一定的代价，万一失败就赔本了，还会严重影响士气，所以如果实力相差不大，那么就可以进行攻城了。

进入决战之巅前，应做好队伍配置准备，例如队伍中要有辅助、要有主攻，大家要把状态加好，才能进入战斗地图。进入决战之巅后，可利用有利地形来进行攻城战，先进入的帮会成员，要守好入口，因为每一个进入战场的玩家，都会有数秒不等的延迟，这段时间是狙杀的好时机！攻守双方将会在入口处形成血战，此时，进攻方应努力向帮会将军处突围。如果在狙杀中占上风，应趁胜迅速击杀守将，一举拿下。若攻方势弱，在PK中没有得胜，应采取“水滴石穿”战略，慢慢使帮会将军失血，打掉一点就增加一点得胜的机会。

而对守城的帮会来说，如何封锁入口，严防死守，更是一个严峻的考验。争取在入口及帮会将军的四周组成人海防线，倾巢而出。以强有力的阵势，保护帮会将军，抵挡住进攻！同时，派出人手狙杀对方的帮会将军，总之，谁的将军先倒下，谁就输了，所以要把自己帮会的将军当成国宝大熊猫一样来周密保护哦！

成功占领“风云城”后，帮主可以成为国王，每天拥有囚禁国人、禁言国人等主权，当然也要履行开启双倍刺探、国家任务等职责；而帮会所有成员，都可以享受NPC处购买物资打8折的优厚待遇！

万人大国战

玩《热血世界》万人国战，是一项全民参与的活动，它不仅是一个战斗玩法，也是一门艺术，精彩的国战打起来才气势磅礴，激情四溢，让人回味无穷。敌我悬殊太大的国战，自然是压倒型的胜利。那么碰到双方势均力敌的情况，要如何来打呢？当然，必须做好万全之策。

国战前准备

国战申请

只有国王和太尉，才能在本国都城NPC“国战管理员”处，申请国战，讨伐


帮会夺城战盛况


帮会夺城战地图


帮会将军


国战火爆

其他国家！申请成功后，于本周六19：00开打，当然盟国是不能宣战的。

战前准备

国战前要做备战任务，为国战积攒资源，这个很简单很轻松就可以完成了。

动员大会

国战不是一个人的事，也不是几个大号就能搞定的，需要全民齐心协力！

一般国战开始前半小时，应该由国王或组织能力强的官员，在国聊里进行宣传鼓动。更应该联合国内实力比较强悍的帮会和家族，再由各帮主、各族长，对帮会成员和族员进行战前总动员！最好能造成国家里人人主动宣传国战，鼓动国战的大好形势！而强强对抗时，还可以发动盟国来帮助国战。一个好汉三个帮嘛，提前和盟国搞好关系、打好招呼，由他们带动自己国家的大小号前来帮忙。这就是全民动员，人人出力，打好国战，人人有利！

国战如何打

城门遭遇战

国战开始后，第一关就是要攻占都城南门，此战讲究速战速绝，一开始就要打出气势！应由国王或官员分派任务，让1～2个家族的人手占住城门，一个敌人也不要放过！特别是远程攻击者，一律上城墙防守。等敌人进攻时，和城墙下、南门外的队员配合狙杀敌人！并在城墙面对敌人的左右两点上留两人观察敌人的进攻方向，及时报告战况。此外，要留出少量人手以探子的身份前往“风云城”广场内的3座邀月鼎处，以便城墙和城门被攻破后及时通报消息。如果城门和城墙皆被攻破，则应迅速转移战场，前往邀月鼎处。

王鼎保卫战

如果说城门城墙的遭遇战，还是比较远程的对冲，那么王鼎保卫战，就是确确实实的“贴身肉搏”了……在战斗中，应由近身攻击者追杀敌人，远程攻击者在圈内用法术使劲儿招呼对方。一旦内外呼应，就形成了难以突破的战斗圈阵，能把敌人像夹心饼干一样，碾碎在阵内！如果不幸败北，那么就看大将军的搏杀了！

攻打大将军

城门、城墙、王鼎，三大要塞失守时，阵地就已转移到宫殿门口的神威大将军处。所有人都聚集在高台上，除了互相厮杀的同时，还要兼顾大将军的生死。突破火线是此时最为关键的一个战术，不能单枪匹马往上冲，必须在合理组织下，集中好再层层推进，慢慢向大将军处靠拢。法术攻击者一定要在最远距离就解决掉敌人，而近身攻击者，任务一个是打神威大将军，另一个就是保护身边的法攻战友！

在规定时间内，攻下大将军的一方将取得国的胜利。倘若进攻方没打下大将军的话，那么依规则是守方获得胜利。国战结束时，每一位国民，都将按备战任务的完成度以及游戏中击杀敌方势力数量获得海量经验。当然国家打了一个大胜仗，既在敌国面前扬眉吐气，又彰显了国家整体实力，震慑了游戏中其他蠢蠢欲动的敌对国家！

战斗注意事项

由于国战通常有很多人参与，可能现场比较乱，所以有些注意事项必须事先说明：

1、整个战局，必须只有一个固定的人指挥，除指定的观察者和探子外，其他人不得无故发言。特殊情况下，玩家可报告战况，例如突然出现敌情。

2、如果有人不听指挥，可视作违反军纪处理，给予一定惩罚。

3、国聊频道，战争期间应禁止一切做生意、聊天行为，挪作军用。

4、一个优秀的国王，不仅能团结国家内部，也一定能和盟国搞好邦交，这样才能起到一国有难，多方相助的效果！

5、必要的时候，可以向对方国家派遣间谍，时刻观察并通报对方的军情、军务，挑拨对方国家内部关系，引起混乱。此招虽然不够光明磊落，但在战场上胜利才是最终目标！P


备战任务


城门战斗


城墙防守


王鼎护卫


神威大将军


神威大将军

天堂梦

●制作：Wemade ●运营：梦天堂
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测中
●官方网站：http://ttm.mttang.com/

■北京 Faith

解读《天堂梦》游戏七要素

由韩国“传奇之父”Wemade公司开发，深圳梦天堂网络公司代理运营的，大型3D动作、冒险、集换式网游《天堂梦》将于今年暑期与玩家见面。今天我们就来详细解读一下这款游戏吧。

萝莉、御姐、正太一个也不能少

与以往的网络游戏单一角色养成不同，《天堂梦》采用了多角色养成模式。其中有掌握雷电能力的正太斗士索玛，操控机器人的小萝莉苹果，防御力超强的重剑士舒博尔，擅长暴击和闪避的美女忍者伊希莉亚，神秘的魔剑士艾洛特，治疗能力超强的邻家女孩格芮妮……每个角色都会随着等级的提升从而拥有不同属性能力。在主线任务中，我们可以感受到三角色控制流，赋予三倍角色的控制权。



动态随机副本，每一刻都是全新的

随着游戏主线故事的开展，《天堂梦》内各具特色的地图、副本也将逐渐开放。四季如春的绿缘村，危机四伏的古木森林，千里冰封的冰晶溪谷等都会让你流连忘返。除此之外，游戏还实现了动态副本功能，副本会随机分配玩家入口，并且在通关的过程中根据玩家表现、打怪数量变更副本路线，并在随机位置刷出不同小BOSS，让你每次进入副本都有全新的感受，摆脱枯燥无味的重复练级。而且每一个副本更有不同的等级等待你挑战。

申海哲担纲制作背景音乐

一段优美的旋律可以改变一个人的心情，一段好的音乐可以让人沉醉感动。由知名音乐制作人倾力打造的《天堂梦》背景音乐，让你无论在森林茂密的冯德斯村、还是在冰天雪地的罗特鲁尔村，都会有主题鲜明的背景音乐与你相伴，时而凄美、时而激昂。这是一款值得让耳机厂商卖脱销的游戏，你还在等什么呢？



场景

一切为了让你“爽”

游戏设定的无锁定的战斗系统，炫丽的战斗技能让喜欢动作游戏的玩家体验到一般网络游戏所没有的战斗快感。同时，简单的操作，自定义按键系统，使每一个玩家都能轻松上手。新颖的无锁定操作模式、绚丽必杀技以及最为华丽的360度全屏伤害，让玩家体验前所未有的激爽感。

角色选择多样性

街机模式的团队PvP，爽快的战斗体验效果，《天堂梦》完美再现了动作游戏的精髓。同KoF式的经典3vs3模式，更是考验你的操作技术。硝烟四起的生死战场，挑战你每一丝操作极限。敏捷的观察力、迅驰的反应力、干脆的操作性，一瞬间的胜负，让你畅享刺激痛快的战斗快感。



村庄场景

强大的材料收集体系

《天堂梦》拥有超过500种华丽强力武器、防具。除了打怪掉落外，强大的材料收集以及装备打造系统更可以让你亲手打造属于自己的神兵利器。宝石镶嵌、装备升级系统可以让你的武器装备伴随着你一起成长。装备分解、宝石拆除系统更是让你省心省力，不再为材料不足而烦恼。强大的装备锻造系统助你在游戏中一路过关斩将，所向披靡。想要无限强大？《天堂梦》帮你做到。



技能体验

个性化装扮让你如巨星般闪耀

时尚T恤、复古西装、卡哇伊连衣裙、海贼王套装、兔女郎装、女仆装、沙滩比基尼……只有想不到，没有穿不到。《天堂梦》的时尚装扮应有尽有，丰富而充满个性化的时装，给玩家更多展示自己的舞台，一起来站在潮流最前端，在人群中脱颖而出。P

漫步者汽车音响发展历程



没人愿意给自己的汽车钻孔、打洞、或者是大卸八块。因此我们认为无损换装，这种安全、经济、又快捷的改装方式才是真正适合中国消费者的汽车音响改装。——漫步者董事长张文东

在第十二届中国汽车用品暨改装汽车展览会中，漫步者共拿出了旗下五大系列无损换装扬声器以及全新的汽车音响功放、低音炮，全方位展示了漫步者汽车音响的发展水平。而其成功的秘诀，董事长张文东认为有三个关键词：消费者、研发实力与营销体系。

消费者

消费者以及消费需求是张文东经常挂在嘴边的词，他认为市场是由消费者主导的，正是消费者决定着行业的发展方向，只有明白他们的需求，才能得到他们的认可。

在中国，汽车并不仅仅是代步工具，它更是生活品质的象征。随着汽车源源不断地走进千家万户，中国人的汽车时代已经开始。然而激烈的市场竞争又迫使厂家在汽车生产的各个环节压缩成本，简单发声的低端原车音响已无法满足消费者对于音质的需求，汽车音响改装成为潜在需求。

针对现在市场上的不规范的音响改装现状，漫步者独创了“无损换装”理念，相对传统换装而言，通过独立开模的扬声器单元做到了与原车的单元孔径规格完全一致，避免了传统改装要在车身上打孔剪洞的安全隐患，真正做到“安全、经济、快捷”。

研发实力

2005年的漫步者音箱已经名声在外，但漫步者汽车音响仍然是新生事物。作为国内音频行业的领军品牌，漫步者创新性地推出针对原车安装位置独立设计的高性能音响系统。

在展会中，我们可以看到漫步者最新的CW900低音炮，这也是漫步者推出的首款超薄汽车低音炮，新颖独特的专利造型设计，全铝壳超薄机身，占用空间小，多扬声器阵列配合大功率功放芯片，功率澎湃，低频强劲。

汽车功放CA4600同样有五色设计，体积小巧，功率强大，在最大限度为用户节省车内宝贵空间的同时，又提供了高品质享受，进一步提升汽车内饰档次。

截止目前，漫步者公司已经为43个车系200余款车型的音响推出了无损换装专用扬声器，并推出了自主研发的低音炮以及功放，彻底改变了以往汽车音响改装只属于发烧车友的传统观念，激发了广大车友提升车内音响品质的潜在需求，也为汽车音响改装行业确立了新的标准。

营销体系

与其他厂商不同，漫步者的汽车音响销售模式也有着鲜明的特色。漫步者始终强调兴趣优先，要求经销商必须热爱汽车音响行业，并对各地汽车音响经销店实行统一管理，进行指导性操作，包括市场调研、市场分析、店面选址、装修设计、技师培训等，同时给予及时的技术支持，建立了完善的售后服务体系，确保为客户提供高质量高标准的换装服务。

2006年6月，第一家漫步者汽车音响经销店在北京成立，截止2010年底，漫步者已经拥有近70家漫步者汽车音响经销店，基本覆盖各省市一线市场，后期将会逐步扩大到2、3线城市，打造点、线、面一体化、拥有数百家经销店规模的漫步者汽车音响销售体系。

透彻了解国内市场消费者心理，根据消费者自身需求来设计产品，同时依托漫步者强大的研发实力打造完整的产品体系，凭借出色的市场营销能力构建严谨的经销店发展模式，再以两年超长保修期的特色售后服务，使漫步者汽车音响得以杀出重围，在竞争激烈的国内汽车音响市场脱颖而出。相信在未来，漫步者汽车音响的发展前景将会更加广阔。



第十二届中国汽车用品暨改装汽车展览步者董事长张文东在展台进行讲解



漫步者最新的CW900超薄汽车低音炮



漫步者最新的CA4600汽车功放



各式各样的汽车专用扬声器



各式各样的汽车专用扬声器

无限试驾2 Test Drive Unlimited 2**类型**竞速**制作**Eden Games**发行**Atari**发售日**2011.2.8

自由岛，禁锢行

呆板的贴图，僵硬的手感，片面追求场景真实的《无限试驾2》并没有获得预想中的成功。或许到下一次硬件飞跃之时，它的理念才会有真正的发挥空间？

■陕西 Oracle

“无限”之于“试驾”，就如同“尘埃”之于“科林·麦克雷拉力”，他们的标题数字都到了2，却一样属于分支，而系列本身也同样由于这个分支的辉煌表现迎来了第二春。《无限试驾2》（以下简称TDU2）是历史悠久的“试驾”（Test Drive）系列第10作，它的前作《无限试驾》好评如潮，表现惊艳。二代并没有固步自封，还对前作的成功元素进行了加强，可是这次却很难吸引玩家买账了。

TDU之所以成功，真实而亮丽（以当时的技术水准来说）的夏威夷瓦胡岛功不可没。当时在卫星地图和GPS打造的真实场景驰骋还是个新鲜概念，加之又搭上次世代主机初期的顺风车，画面效果令人震惊。多人游戏的社会化理念介于单机游戏与网络游戏之间，不仅领先，也是后来无数RAC学习的方向。它的有趣之处在于，当你在岛上兜风时会遇到其他玩家，不仅会有比赛和诸多社交活动，还能购买各种饰品打扮自己——当然，这也是TDU2的卖点，后者所要做的就是把这些要素都加强一倍。这是一款多么标准的续作啊，该继承的继承，该发扬的发扬，该创新的创新……

等等！现在是2011年了。一座独立而完整的城市早已出现在《火爆狂飙——天堂》这类游戏中，比TDU2做得更出色。复杂的破坏效果、丰富的收集要素，更重要的是爽快的操作手感对TDU2来说，却几乎是片空白。虽然标榜着自由探索，玩家也的确能到达许多地点，但在实际任务和比赛中，两座岛屿上其实没有多少自由。比赛路线是固定的，检查点遍布全程，这意味着玩家若想走捷径，就要错过检查点，无异于放弃比赛（其它同类游戏无不在鼓励玩家积极探索未知路线，甚至有AI对手带头走捷径，找到一条新路线还会获得奖励）。严格的路线控制让“高自由度场景”的意义大打折扣，只剩下“真实”这个噱头——也仅限于噱头。制作组把太多资源运用在如何还原真实世界，外观上美轮美奂，物理效果却是一塌糊涂。场景中处处充满了坚不可摧的贴图，没有一丝一毫的物理互动。

当然，有人会说TDU2追求的是真实严谨，怎么能以破坏为乐呢？可是说到真实，现在已经很难见到TDU2这样不伦不类的操作手感了。车辆操控僵硬无比，既不真实，也不爽快，在核心与休闲两方面都不招待见。前作TDU就不是以手感见长的，当时它亮点很多，你会暂时忽略掉这个不足。时过境迁，当亮点都被竞争对手超越，缺点却没有改正，这样的续作就难逃口诛笔伐了。P



愤怒的小鸟Angry Birds**类型**动作**制作**Rovio Mobile**发行**Rovio Mobile**发售日**2011.1.4

《愤怒的小鸟》偶然与必然

有的游戏造就了时代，比如《战争机器》与掩体潮流，有的时代造就了游戏，比如休闲玩家与任天堂“脑白金”系列。《愤怒的小鸟》属于后者。

■陕西 Oracle

在过去几个月，《愤怒的小鸟》当之无愧成为2010年末最受关注的游戏，铺天盖地的美誉大有盖过《植物战僵尸》的势头。有评论者认为，它是游戏业的革命，证明了在游戏开发成本居高不下的今天，有创意的小游戏也可以获得巨大的商业成功。它的成功归因于亮丽的画风、诙谐的故事、真实的物理效果，易于上手、难于精通的游戏设定，甚至对手机用户的碎片时间利用也很到位，云云。

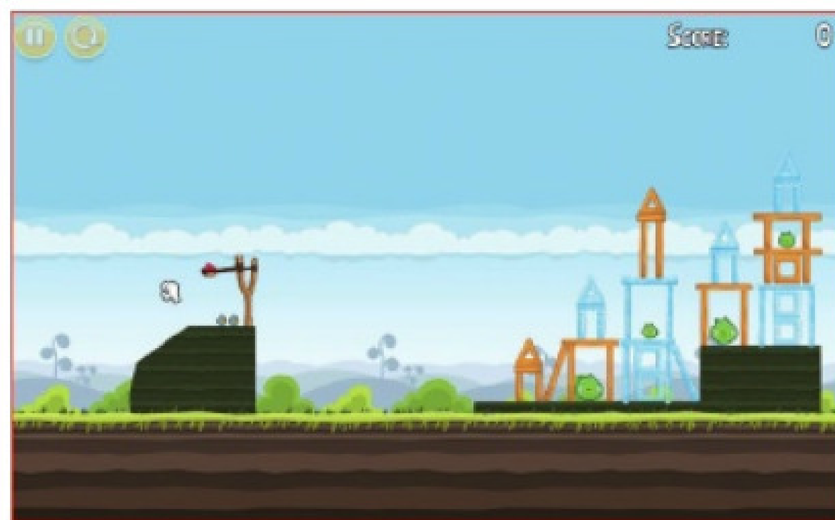
这些都是扯淡！事后诸葛亮谁都会当，在“小鸟”们声名鹊起前，谁敢保证这样的游戏一定会成功？

与发家于PC再延伸至便携平台的《植物战僵尸》不同，《愤怒的小鸟》源于iOS（iPhone与iPad系统）移动平台。它明显有别于PC上的传统休闲游戏，最明显的特征就是无法吸引玩家长时间游戏，有些关卡太依赖运气，有可能尝试几十遍未果。玩法也不够丰富，物理效果算是亮点，但对见识过《百战天虫》这类游戏的玩家来说还远远不够。简单来说，这不是一款适合PC的游戏，就算以手机游戏的水准来要求，它依然不至于让你玩上几把就拍手叫绝。你可能玩了十几分钟，遇到一头特别猥琐的绿猪，怎么也砸不到，最后沮丧地退出了游戏，但它没有无聊到让你萌生删意。在某个无聊的时刻，你又把它拿出来，居然轻松就砸掉了绿猪。前进了几关又遇到阻力，只好放弃，然后又在未来的某个时刻莫名其妙过关……来回折腾几次，谋杀了你大量时间，倒是也快通关了。此时，若有人问你这游戏如何，你可能依然说不出所以然。或者你口若悬河列举出若干成功要素，回头一看，同时拥有这些亮点的游戏又何止这一款呢？

随着智能手机硬件的突飞猛进，人们手中的移动设备初步具备了一定的游戏性能，带来了大量休闲玩家。这个玩家群容易受舆论影响，对游戏的传统要素也没太多要求，诞生《愤怒的小鸟》这样红得发紫的作品是必然的。即使没有它，这么大的市场也迟早会诞生一款简单有趣，意外得到滚雪球般的宣传攻势，最后为群众所喜闻乐见的游戏。可是对《愤怒的小鸟》而言，这种成功是极其偶然的，并不取决于游戏素质，取决于大众口味——这是最不靠谱的。发行商很难从中获取到什么有用的经验，唯一能确定的是，这种“简单有趣”的游戏成本低廉，比费力开发大作保险很多，门槛也低。随便发几款，只要有一个能撞大运就是稳赚不赔的。

他们的确是这样做的。于是，这个市场便离烂掉不远了。P







（左图）PC版充分发挥了自己的优势——拥有全平台最清晰的画面
（右上图）以鼠标代替手指去拉动弹弓失去了触摸屏操作的巨大乐趣，好处在于精度有了很大
（右下图）丰富多彩的节日版是《愤怒的小鸟》历久不衰的原因之一

回到未来Back to the Future**类型**冒险**制作**Telltale Games**发行**Telltale Games**发售日**2010.12.22

非主流穿越

当"穿越"开始变成大众文化流行词时，"回到未来"影迷们都在心中嗤之以鼻——早在1985年，导演Robert Zemeckis就为电影史献上了一部科幻穿越杰作——《回到未来》。

■湖南 Ambrosia

当今日的屏幕上充斥着视觉效果炫目，剧本却味同嚼蜡的"大片"时，重看《回到未来》经典三部曲仍然能给人带来惊喜和愉悦。

Telltale Games时隔多年带来了《回到未来》的同名游戏，同样按他们的习惯分成5章发售，目前发布了第一章《正在此时》（Episode 1 - It's about Time）以及第二章《逮住塔内》（Episode 2 - Get Tannen）。制作组真的很疯狂，疯狂到让人觉得主创人员全都是"回到未来"系列的影迷；他们请到了电影的编剧、制片人Bob Gale全程参与游戏章节的制作，几乎是复制了电影中的道具和场景，还特意请来电影中主角布朗博士（Doc Brown）的扮演者Christopher Lloyd为角色配音，马丁（Marty McFly）的配音虽然没能请到"原装"，但也请到了声线与Michael J. Fox极为相似的配音演员献声。

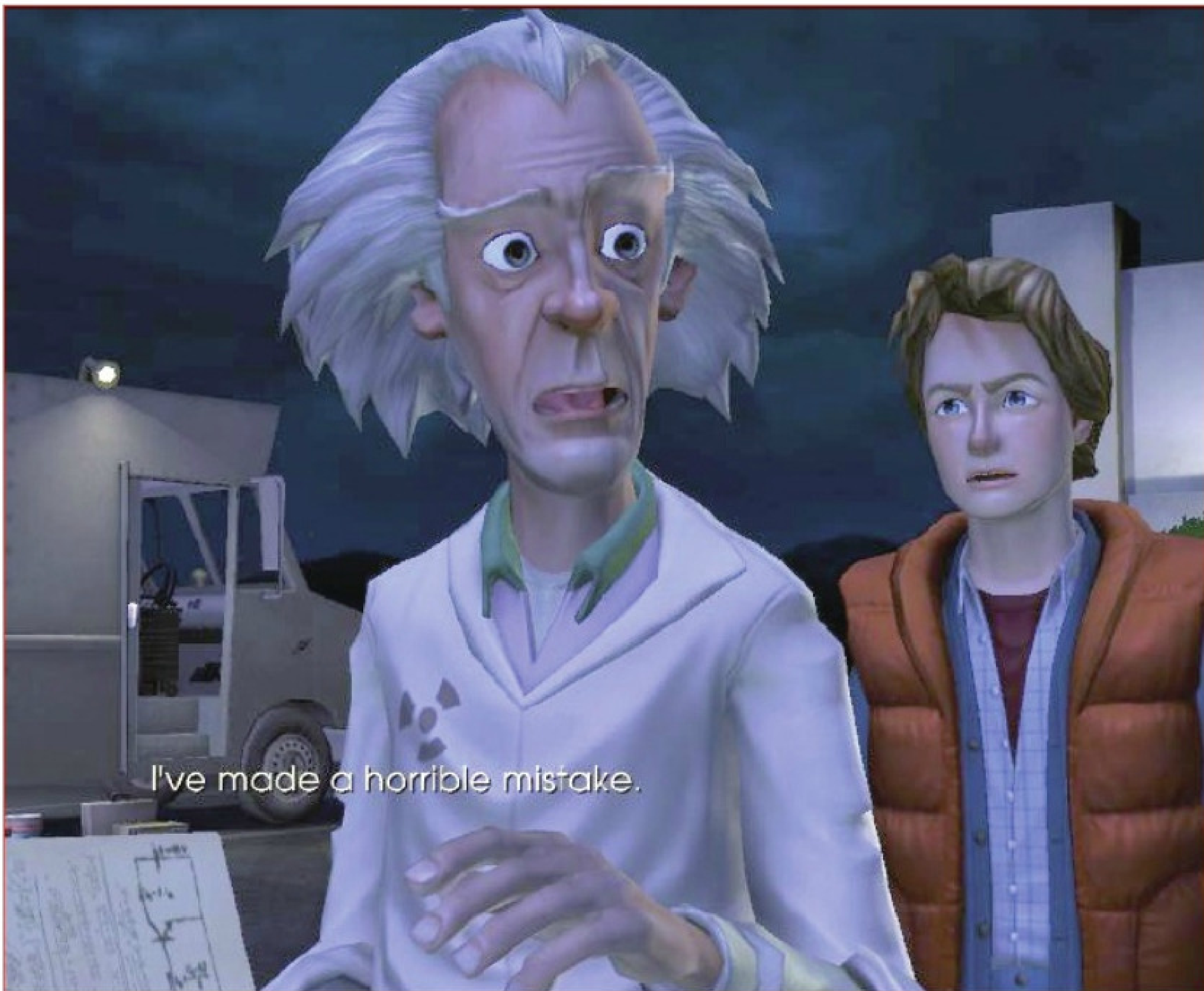
游戏的开场情节设定在电影第三部结束后不久，博士在一场时间旅行的实验中离奇消失，马丁亲眼目睹却束手无策。几个月后，眼看着被判定为失踪的博士就要被收回房屋、拍卖个人财产，这时被设定了自动程序的时间旅行器（DeLorean）突然穿越时空，出现在马丁面前，接下来他必须和博士的爱犬爱因斯坦一起时间旅行，将博士从某个遥远的时空中拯救出来！在这么多电影原创者的参与下，游戏情节的展开流畅自然。

Telltale Games一贯的幽默感不会让你失望，特别是对影迷来说，在对话中你能回忆起电影中人物的性格和经典的搞笑桥段。游戏原创设计的几个人物笑料不断（比如脾气怪异的单身记者老太太），你能随意选择对话选项，得到许多有趣但对最终结果可能没什么帮助的答案。

《回到未来》面临的问题是，它卖相并不好。对马丁和博士的神似描绘以及设计简单的谜题是亮点，却淹没在灰暗、没有生气的背景画面里——似乎是Telltale Games的游戏中画风最不好看的。贫弱的图像引擎决定了这款游戏能在多大程度上得到你的赞同，取决于你对电影的热爱和了解程度。那些不熟悉"回到未来"系列电影的玩家可能很难提起兴趣，如果他们没有重温电影，甚至找不到足够的怀旧点支持自己继续玩下去。归根结底，Telltale Games的卡通化引擎不太适合表现"回到未来"系列这种主题，也许他们为《侏罗纪公园游戏版》设定的写实风格，更适合电影改编题材的表现。P







（左上图）一脸呆相的马丁和得意洋洋的博士，真是经典绝配
（左下图）老大，你确定要搭这辆破车时间旅行吗？至少先打个蜡吧！
（右图）博士的神态十分逼真，真是让人怀念的发型！

将军2——全面战争 Shogun 2: Total War**类型**策略**制作**Creative Assembly**发行**SEGA**发售日**2011.3.15

这不是“战国”？

在你看到这篇文章的时候，《将军2——全面战争》已经发售了。从宣布到宣传推广，到本文截稿前发布Demo，它在国内都是一款充满话题性的作品……

■江苏 防弹手柄

那些一听到“Japan”就如同打了鸡血进入怒槽Max状态的人，即便不提“抵制”“封杀”，也会这样质疑：“为什么又做日本背景啊？为什么不搞万历明倭战争啊？”他们的逻辑同当年质疑《盟军敢死队》中为什么不加入小兵张嘎、双枪老太婆是一样的。玩不转日产回合制战国游戏，也看不惯那种过家家战争场面的玩家，将全3D渲染成的关原合战截图在KOEI相关主题论坛里贴得到处都是，然后发出这样的挑衅：“暗荣青们，你们颤抖了吗？”

自誉为日本战国通的高玩，对充斥着西方视角的武士战争YY充满了不屑。瞧啊！“足轻”全是清一色的十字文枪，足轻弓箭手射完了箭还能抽出一把肋差，武士老爷们完全就是烂大街一样的存在，组成欧式方阵对冲……就算没看过黑泽明描述战国底层士兵的《隠し砦の三悪人》，咱至少玩过《战国无双》，知道战场的主体就是临时招募来的那些形态猥琐的足轻！反正，这些“专家”们一面义正言辞指责CA对东方文化大不敬，一面也不妨碍他们用马甲提出“将军卫队身后背着的那个‘大气球’是个啥”这样的高深问题！

离开了CA最强势的3D实时战场，再看战略系统，“战国控”“暗荣青”眼中喷点也很多。按照“信长”的标准，一款战国背景游戏，至少要做到了如下几点才算是对味：武士封地、下克上、家臣团、筑城。就Demo解锁教学战役的表现来看，《将军2》显然不符合这一要求，但这是否可以认定它仅仅只是一部官方的战国MOD呢？

拿《将军2》的战争场面同战国电影、大河剧去对比，拿《将军2》的战略面同“信长”系列去对比，便得出“这不是‘战国’”的结论，这本身就是不负责任的。“将军”系列的目标群体是深受日本次文化影响的欧美玩家，他们要的就是充满东方神秘主义和热血情怀的“Exotic感”。看着武士在凋零的樱花中拔刀对决，操纵一个个身穿精美盔甲的武士方阵，在尺八和鬼太鼓的伴奏下激烈碰撞。在水墨画大地图上，在浮世绘风格的兵牌和插画展示的战略系统中享受和式的风雅、精致。这就是洋大人要的。

《将军2》标志着CA在10年中完成了一轮回，接下来的必然有“罗马”“中世纪”和“帝国”子品牌的新作。在满足了西方玩家对日本的猎奇和臆想后，《将军2》试玩版也透露了CA力图使游戏朝精细化和核心向发展的苗头，这大概是“全战”下一个10年的发展方向。





（左图）母衣众（将军卫队）可以下马围成本阵，这是战国粉丝们在本作中收获的惊喜之一
（右上图）特产不再只是贸易品，它还是修建高级建筑和训练高级兵种的硬通货
（右下图）占领新城后没有屠城的选项，信长公泪目……

无限试驾2Test Drive Unlimited 2类型竞速制作Eden Games发行Atari发售日2011.2.8

你会怎样做游戏

千万莫玩《游戏发展国》，它是个该被禁断的“睡眠吞噬者”游戏。我惭愧于自己的自制力，因为这只是5MB左右的模拟经营小游戏啊！

■湖南 Dawn

24位像素描绘的《游戏发展国》画面清新亮丽，能勾起复古的回忆。虽然画面大多时候停留在一个最多8名员工的工作组内景，但模拟经营类从来就是致力于体现完整的机制，尤其是对一个10年前由Kairosoft推出、最近才新移植到Android手机和PC上的小游戏而言，实在不能在画面上奢求更多。它内容也算丰富，包含了游戏制作的主要流程：召集员工—规划项目、设定游戏类型—写脚本、做原画、配音乐——边Debug一边掂量着钱袋做宣传—依靠销量回收成本。游戏中有年度评奖，但新工作组最有希望拿的就是“最差游戏奖”，还罚款3000万元。也有游戏展会，参展资金投入决定回头率，这都会转换为销量。你看，机制和画面一样简单明快，但进程因人而异，充满欢乐。

例如我的经历。通过“员工推荐”（500万中介费！）召集了1个“麻省理工学院毕业第二名”的编剧、1个“哈佛毕业第一名”的程序员、1个“可以用左手绘画”的音乐制作人、1个“经常会全身心投入到故事中”的美工，开始项目。组合有点奇怪，毕竟资金紧张。随后，毒舌媒体编辑降低了玩家期待，作品本身也有品质问题。益智+解谜题材的《谜一般的弹珠》，小有亏损；模拟+建造题材的《你做包工头》，反响平平；就连剑走偏锋的审判+音乐类的《如乐的审判》，还在发售前被同题材作品抢了先。

心灰意冷时倾囊拿下“任地狱”掌机GameKid的开发授权，全体员工灌“黑牛”，做幻想类RPG，请外援做原画设计……没想到，我们的《睡前的幻想》媒体评分达到了史无前例的27分，相比前作堪称飞跃。5947万元的开发成本换回近6亿元的销量，卖出了84万套，周销售量第3名，还在GameDex上勇夺“最佳图像奖”。此后又借此势头开发了同平台同类型的《原始的幻想》《野性的幻想》等续作，都维持了上佳水准，还开启了“约会”“校园”等开发方向。这不就是赤裸裸的提示吗？《非诚勿扰》和《我们约会吧》的销量也证明了我的商业眼光，以至于我不得不转型成恋爱游戏专业户。其实我最反感的就是话题不断的Love Plus之流呀！可到头来，我还是不得不服膺于岛国玩家的需求，给他们很多很多爱，换回很多很多钱。待到Wee发布，“体感游戏”“比基尼”解锁，我似乎又悟到了什么。

当然，我并不想做成口工游戏公司，我们销量最高的绝不是什么《闹心回忆》、什么《生与死篮球》，而是《红牌空战》，全满分“殿堂级”神作噢！









（左上图）拼搏了19年，才做出一个全10分的殿堂级游戏……
（左下图）其实发展到后期，你会将专业向人士清出队伍，聘请更多的“制作人”“总监”“硬件工程师”以及“黑客”……
（右图）如果要更高的模拟度，可以尝试下《游戏发展国II DX》，同样是很久前推出，不久前汉化

职业进化足球2011 Pro Evolution Soccer 2011**类型**体育**制作**Konami**发行**Konami**发售日**2010.10.8

我的绿茵传奇

玩了十几年的足球游戏，唯一可以分享的经验是，不要相信那些第一手的评测和评分。这些评论既主观又匆匆忙忙赶着下结论，没准还收了厂商黑钱。而足球游戏本身细腻敏感，你对它的体会会随着游戏时间的变长不断深入和改变。

■北京 Merlin Pinkstaff

我对《职业进化足球2011》看法的精进是拼杀了“绿茵传奇”模式几个赛季后产生的。这是我第一次放弃大师联赛，把大把时间耗在这个预计能带来巨大成就感的玩法上，野心勃勃想要最终加盟梦想中的米兰王朝。起步还算不错——速度之星Merlin Pinkstaf在第一场表演赛就打入两球，吸引了一打球探的注意，最终被排名意甲中游的卡塔尼亚成功买下。

其实这是个艰难的开始。一个平均数值60出头、只有速度没有身板的前锋只能参加训练赛，还不能一直待在前场等机会。我必须满场飞奔，上顶下铲，耗费自己可怜的60分钟体力。而如此卖命也未必结果圆满，多数时间我既追不上球，也没有对抗，打门直接送给门将；要球无人搭理，铲球硬直太长，传中没人包抄上……每场下来总评都是5.5分，在球迷中的人气也直线下降，这样下去想必要大大地不妙？

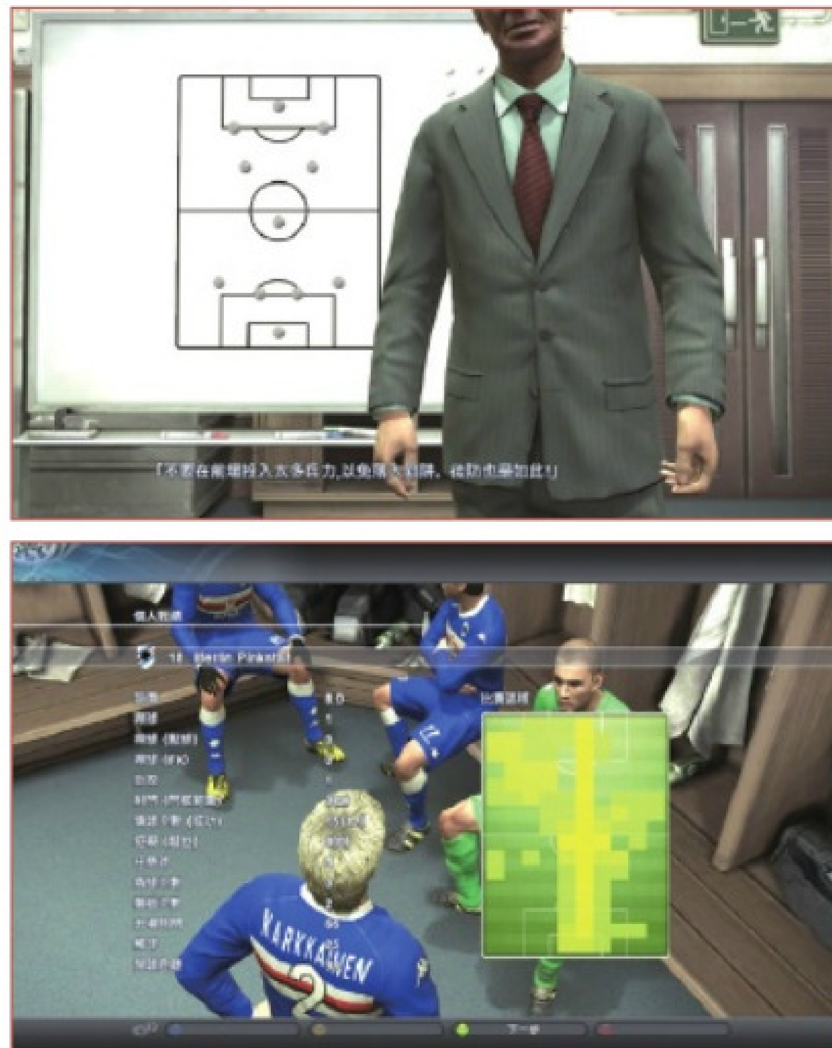
谁知却莫名地时来运转，从预备队直升一线，甚至有几场还能打打首发。我队可敬的老教头，排兵布阵更是鬼神莫测：明明安排去打左前卫，却硬叫我带球进入右边路；或是主场对“副班长”一球落后，令旗一挥，改打起防守反击……正百思不解之际，却见一日战罢退回休息室，老大哥们主动过来谈心，说些“你已得到大伙信任”之类的鬼话，弄得我热泪盈眶。

自此以后，还真是要风得风，要雨得雨。你要球，队友便给你，管它中间隔着几个防守队员，让我深深体会融入集体的道理。美中不足的是，队友要给我送出好球，仍旧很难。这些家伙要么海带到死，被人轻松断球；要么闲庭信步，眼看对手直捣黄龙。我慢慢明白“得到大伙信任”的内涵，原来更大的能力代表了更大的责任，我只有愈发地英勇，Box to Box，奔跑在两个禁区之间……

几个赛季过去，作为一个有前途的年轻球员我转会到桑普多利亚，拿下了欧冠和意甲的锦标，只是进球率还得靠S/L慢慢累积。在这几个赛季里，意甲经历了风云变幻，梅西转会去了罗马，C罗加盟了大国际，我再偷偷看了一眼还未向我发出邀请的米兰，主力前锋库伊特，后卫换成范比滕，除了阿比亚蒂还是那么忠诚，这个队的首发基本上换干净了。

我的世界有点崩塌，奋斗了几年，不就为了跟因扎吉这帮老朽并肩作战么？人呢？人呢？！





（左图）混到队长找你拍肩膀的一刻，你就赢了
（右上图）可敬的老教头，让我想起施大爷——不知道球怎么踢，就往门里面踢！
（右下图）赛后想评到8.0分，你要有进球、有助攻，还得跑动覆盖全场


DRAG
AGE 2

龙世纪ⅡDragon Age Ⅱ**类型**角色扮演**制作**BioWare**发行**Electronic Arts**发售日**2011.3.8

《龙世纪Ⅱ》

名作之后

我们应该如何去给一款制作时间超过5年、配音超过5万句、文本超过50万字，外加12个月内发布了9个DLC，还另有一部资料片的次世代中古题材RPG开发续作呢？



粘来粘去的重复贴图和场景模型好歹拼出了个主城Kirkwall，凑合着能用，野外场景和“地下城副本”就悲剧了

■上海 nerfEA

这款续集要有多大的容量、多深的内涵、多重的口味才能延续前作的辉煌，续写系列的传奇，满足几百万翘首以盼的玩家？10万字配音、100万字文本，18个DLC发售前就预定、两部资料片将在随后的3年间不定期发售，开发个10年差不多吧？100小时游戏时间？这才一周目，还不算支线。10名可并肩作战可攻略可推倒的队友？那怎么够，至少翻倍。可萝可御支持多种姿势，还都开启了性别兼容模式……

树立正确的续作价值观

醒醒吧，朋友。

BioWare向来就算不得一家珍惜旗下游戏品牌的洁癖厂商。纵是如《无冬之夜》（Neverwinter Nights）和《星球大战——旧共和国武士》（Star Wars: Knights of the Old Republic）这样的百万级史诗RPG大作，那群加拿大人也是满不在乎地就丢给了黑曜石（Obsidian Entertainment），让那群黑岛遗老遗少们去瞎搞胡搞，丝毫不担心这名作之后是否会就此变得平庸——往后几年发生的事实也证明了那群安家橘子郡的黑曜石宅男们，的确十分擅长担当顶级RPG续作平庸化的领航人（哦，当然这些续作并不是很差啦！）。有了这些先例，若是苦心开发了5年之久的史诗级RPG《龙世纪——起源》（Dragon Age: Origins）有一款平庸的续作，却也似乎是情理之中的。

早在去年8月，BioWare发布《龙世纪Ⅱ》首部预告片时，死忠们就被一种不祥的预感所笼罩。不少人在看过视频末尾处那血红的“2011.3.8”几个大字后立马忧心忡忡地翻日历——就算是2010年3月发售了资料片《龙世纪——起源之觉醒》（Dragon Age: Origins - Awake-ning）后，开发组的所有人都果断放弃了去维加斯度假，马不停蹄地赶工，那么在最理想的状况下，满打满算能有12个月的时间为《起源》制作续集。此时，一丝阴影已经悄然袭上心头。

哦，对了，请别忘了BioWare现在还有了母公司。

没错，其实还是可以爱屋及乌的

没人会否认《质量效应》（Mass Effect）代表了RPG发展的重要方向之一。先进的图形技术、极具代入感的电影化过场、更加明快的战斗、简化的游戏系统，再加上一大堆对游戏性没有实质影响却能成为完美添头的设定资料来丰富游戏的世界观，这都是符合当下快餐游戏精神的。从《质量效应》到《质量效应2》，这款游戏作为RPG的要素越来越稀薄，却始终能在年度最佳RPG乃至年度最佳游戏之类的评选中屡屡名列前茅。古典硬核RPG玩家在高呼坑

爹的同时只能被时代的潮流拍死在沙滩上。

就算是系出同门的《龙世纪Ⅱ》也不得不在制作理念上向“质量效应”系列倾斜。轮式对话框和会说话的主角使玩家扮演的角色真正有了生命；你更像是在扮演Hawke，代入他的嬉笑怒骂，却又能够掌控他的命运，更偏向ACT的战斗可以看作是RPG战斗FPS化理念的同源异生体，从《翡翠帝国》（Jade Empire）开始的尝试也算是有了个初步的结果。这样的进化很精彩，玩家们也很受用。

当然取消了俯视策略视角会让PC玩家感到遗憾，但……PC玩家们请扪心自问，你们这些年来为非网游PC厂商创造了多少利润呢？在前作主机版与PC版高达4：1的销量比面前，如何让主机玩家们舒舒服服地陷在沙发里，用无线手柄玩得更痛快自然是改进重点。与主机版本不再有镜头差异的《龙世纪Ⅱ》，相比前作更像是一款在策划之初就为主机量身打造的游戏——老话重提，这是为了迎合当下游戏发展的时代潮流。

当然，PC玩家请不要悲伤，你们还有Module可以玩。

糟糕的是，《龙世纪Ⅱ》相较于《起源》的进化也就止步于此了。所以当有人问起你《龙世纪Ⅱ》相较《龙世纪——起源》有什么进步时，你大可告诉他：《龙世纪Ⅱ》有那么一些地方比《龙世纪——起源》做得更像《质量效应》。其它都是退步。

说这么多就够了。

那么应该从什么地方开始抱怨呢？

《龙世纪Ⅱ》的战斗部分有一些很酷的改进想法。前作里粘滞的人物动作和缓慢的战斗节奏很容易让连续战斗变成游戏体验的噩梦（玩家在Deep Roads无时无刻都在祈祷尽量少的遭遇战），续作将战斗部分的改进放在首位，这是可以预见的，毕竟没有一款RPG可以不做好战斗就获得成功。在《龙世纪Ⅱ》里，人物动作变得利索了，战斗技能实用化了，看似朝着正确的方向改进，实现的结果却颇为尴尬。人物动作的确变快了，但战士的挥砍动作永远仿佛动画帧数不足，法师永远是那么两三个攻击Pose翻来覆去无限Loop；战斗系统简化了，策略性却大大降低。重复的敌人、劣质的贴图、糟糕的打击音效，加上蠢得可以的AI，原本应该是进化重点的战斗部分因为粗糙的细节处理显得毫无意义。受到糟糕的游戏体验影响，《龙世纪Ⅱ》的战斗改进并没有为游戏取得太多的加分。

在极端的制作周期限制下，《龙世纪Ⅱ》让人觉得缺乏制作诚意。换句话说，缺少爱与灵魂。当然不会有任何一名正儿八经的游戏评论人会把制作诚意啊、爱啊这些东西当

（左上图）Kirkwall的掩面男其实很酷，但愿你看上一百遍之后还能这么认为
（左中、下图）这是游戏里唯一的萌妹，模型捏得不错，但她是你的妹妹……
（右上图）说起战斗，你喜欢更动作，那便更动作
（右下图）嗯，作为PC玩家，你知道有MOD就能改变一些原本不太有趣的玩法……











作评判标准，写进那些假装客观中立的评论文中。

不过作为一名玩家，是必须咆哮的！

没有爱还龙什么世纪啊！！

细节的打磨度将很大程度上影响甚至决定玩家的游戏体验！！！

粗糙的游戏包装盒不仅仅会割伤玩家的手指！！！！

敏感的宅男内心你伤不起！！！！！

诚然，我们也看得出《龙世纪Ⅱ》的问题很复杂，不单是一个爱字能概括的。比如这款少说有50小时游戏时间的RPG里竟然翻来覆去就那么两个场景，这不是挑战玩家对重复游戏元素的忍耐极限么？纵是队友们的对话仍然风趣，纵是支线任务的剧本仍然令人叫绝，但玩家在厌倦了Kirkwall那一成不变的捂脸雕像后，这些延长游戏时间、淡化边际效应的努力也都做了无用功。

你真的确定它不是边角料给粘出来的？

粘来粘去的重复贴图和场景模型好歹拼出了个主城Kirkwall，凑合着能用，野外场景和“地下城副本”就悲剧了。没人会喜欢总是在同一个地洞里钻来钻去，第一次直通下去，第二次通左边，第三次通右边，第四次走传送门……强烈的拼凑感并不仅局限于美术和世界构建。一方面BioWare拥有令整个业界艳羡的顶级剧本作家，但另一方面，《龙世纪Ⅱ》中支离破碎的主线剧情已经费解到了令人难受的地步。“之后，他们被一条龙送到了港口”“之后，他们在海上漂流了N天”“之后，他们在城门口等了3天”“他们进城之后，一年过去了”。写不下去就拨时针撕日历，这种起点写手都已经不屑于密集使用的剧情推动手法，竟然出现在了BioWare的次世代RPG里？

我们有理由相信，在《起源》冗长的开发周期里，BioWare出色的剧作家们创作出了无数的边角料，为了避免浪费，他们鼓捣出了《龙世纪Ⅱ》来消化掉这些边角料支线剧本——那支离破碎的主线剧情不过是几个大碎块的组合。场景设计师应该是无辜的，世界场景按说应该不是边角料，只不过12个月的时间只够他们做出这些东西来。

《龙世纪Ⅱ》是款奇怪的游戏。尽管我内心深处不停地想要说服自己“这仍是一款十分优秀的游戏”，但糟糕的游戏体验却让我不得不一次又一次地重复自我洗脑到自我怀疑再到自我否定。一般玩家应该会在患上重复场景恐惧症前果断放弃这款游戏，但十分忠诚的玩家兴许能一边忍受前言不搭后语的主线一边依靠无尽的DLC来支撑自己的信念。

制作者无法提供的部分，只能靠精神来补足。真是令人感动。P











（左上图）Korcari荒原……没错，这还真是块不毛之地，连复杂点的地表贴图都没有

（左下图）说到延续，这一点倒是延续得很好

（右上、中、下图）除了继续吐槽，我们还可以做什么……

魔法反抗Magicka类型动作制作Arrowhead Game Studios发行Paradox Interactive发售日2011.1.25

《魔法反抗》

人人都爱玩法师

拿支手柄就可以跟朋友组队合作，如果玩Steam版还能去对战服务器上互相喷放火球。这只是由8个瑞典大学生炮制的小品，它售价低廉，有新意还附赠幽默感，在吐槽中怀着对传统法师形象无尽的热爱。

■福建 Coolwind

《魔法反抗》最好的写照来自于这游戏的一段广告视频，内容挺简单，就是描绘一个“人类法师”穿上法袍等装备的过程，这中间的过程不太顺利，也不那么符合法师的光辉形象……这段视频体现了游戏的3个特色：另类、风趣以及……永远以法师为重点。

另类风趣

另类的是《魔法反抗》很难定性，你说不准这到底是个动作游戏还是个ARPG，因为基本上它没有任何RPG元素，那些加入武器升级的“枪枪枪”也比它更RPG一些，起码人家有物品栏，需要装备枪支、神器，还有属性。《魔法反抗》里什么也没有，甚至没有任务。一开始，农场的大妈还打算给你个抓老鼠的“Quest”，后来被地精惊吓了一番就作罢了，还打趣地说自己：“我也不知整天头上顶着这个见鬼的感叹号要干嘛。”她的另一句台词是：“我本打算奖励你金币的，但你既然没有物品栏，那就算了。”



谢天谢地，游戏里有可以拾取的物品，它们只限于刀、枪（不是长枪，而是现代武器，M60）等近战武器和法杖，可因为没有物品栏，你只能捡了西瓜丢了芝麻，拾取了新武器，旧的就只好丢在地上。哦，对了，说到刚才那位大妈的吐槽，需要她在与地精的战斗中没有被你错手杀死才能看到——游戏中的法术都是无差别释放，不管敌我都有同等机会被伤及，混战中你得非常小心，才能保证大妈的台词稍后完整无缺地出现在屏幕上。要是你觉得无所谓，也就无所谓了——反正没有任务、没有商人，他们也不提供什么重要的故事线索，不管是城镇里还是到野外，你便将这些奇怪的NPC各自轰下便是。

没有任务也就没有经验值，RPG里最重要的升级概念在此都是浮云，你就只管用各种强大的法术轰杀挡路的杂鱼——毕竟简单轻松是如今游戏业的趋势嘛！《魔法反抗》在这条路上走得真是彻底：作为一名法师，游戏开始你就那么多血，游戏结束也那么多血，稍不小心被敌人近身就很危险。我原本期待制作组可怜法师奇差的防御力（这样近战武器的作用就很小），能弄个简单的升级系统，好歹我能根据个人喜爱的风格发展出某个方向，甚至提高重玩度。没错，走强化防御、以附魔武器近身战斗的路线，或加强射线法术、以站桩攻击为主，或强化地雷、以运动战为主，不都是可以考虑的方案吗？但制作组说：要有趣，要无厘头。于是，所谓的风格、方向、耐玩度也一起变做浮云了。

魔法无敌

哦，你也许会说：“真是悲催，回想RPG的辉煌历史，法师从来都是角色扮演中的明星职业，为何在《魔法反抗》中落魄到如此田地呢？”不，朋友，那是你没有跟上“箭头插脑”工作室的诡异思维。谁说他们开发的是一款RPG，谁又说他们是在“黑”法师呢？只有在《魔兽世界》中法师才不受待见——暴雪更青睐他们自创的萨满和死亡骑士——《魔法反抗》完全是围绕着法师展开的，而且充

分体现了法师职业的所有特点：法师自身非常脆弱，但法术运用得当敌人根本就无从近身：有传送术可以灵活机动，有石阵和结界可以抵挡物理和法术攻击，有冰霜法术和暴风雪可以减速敌人，强力的射线法术可以穿透一切敌人……关键就在于熟练掌握各种法术的“咒语”并灵活运用。

是的，《魔法反抗》的最大特色就是只用火焰、寒冷、生命等8种基本元素去进行游戏。8种元素对应8个按键（这很像格斗游戏），然后用这些元素（按键）自由组合，变化出射线、地雷、盾、风暴、石阵、新星、球体、冰箭、附魔武器等多种类型、数几十个的“必杀技”（普通法术）和“超必杀技”（即称为“Magicka”的特殊法术）。

使用上，它并不如格斗游戏那样随意设定ABCD的组合，在这里，不同元素有各自特点，有相辅也有相克。你看，水可以打湿敌人，再用寒冷就可以冻住敌人；自己被水淋湿就不会着火，但也无法使用闪电元素。另外，又有水和火组合而成的蒸汽、寒冷和水组成的冰这两个特殊的元素，它们可以绕开一些相克的限制。丰富的法术可以创造出很多种类的战斗方法，比如用盾/结界保护自己，然后用暴风雪冻住敌人；或用石阵保护自己，用射线逐个消灭敌人；用传送术一边灵活移动一边布下地雷引敌人踩上去，听起来也不错；干脆布下结界，不断用生命地雷“治疗”结界，让结界反弹敌人的炸弹/法术，以其人之道还治其人之身，这更是高深莫测的战斗法呀！

好了，以上只是理论，实践中是另外一回事。《魔法反抗》缺少的是更深入的精雕细琢——这游戏如果能在平衡性上多下一半的功夫，也会比现在成功得多。游戏中有那么多的法术，当中相当大的一部分却根本不值得用，因为总有一种方案是最高效的。当你用结界就可以让可汗把自己炸出版面直接过关，用石阵就可以让巨蛇自己撞死，用死神就可以一刀斩杀黑龙，就不会费力尝试其它组合（相比之下，地雷等法术真是太弱了）。同样道理，游戏中真正好用的法杖和武器也只有那么一两种，比如M60，连射伤害跟射线一样可以叠加，法师手持自动步枪又超级拉风，还有什么必要使用其它武器呢？

但我想你也没必要过分烦恼。《魔法反抗》的很大一部分乐趣来自多人游戏（以及DLC，恶搞《叛逆连队2》的DLC《越南》很快就要发售了）。拿支手柄就可以跟朋友组队合作，如果玩Steam版还能去对战服务器上互相喷放火球。这只是由8个瑞典大学生炮制的小品，它售价低廉，有新意还附赠幽默感，在吐槽中怀着对传统法师形象无尽的热爱——如果你还是不相信这一点，去官网上看看那组庞大的原画图集吧！



（左上图）路上对付小怪最好用的打法之一，就是布下坚固的石阵，然后用ASR这样施放简单的射线法术打开缺口攻击——因为射线法术的伤害随持续时间加倍叠加，基本上任何怪物都挨不到接受第二道射线

（左下图）剧情完全是无厘头式的。Vlad每次都在被迫进行Boss战后跳出来念叨：“我叫你要以理服人以理服人，你怎么见面就动手！”你大概玩了两遍还是没理解，围绕Vlad是不是吸血鬼做那么多文章到底跟故事有什么关系，他为什么开着飞艇中途又突然匆匆赶回老家去，至于主角特地去找Vlad，然后被传送到地狱去的情节……根本就是编剧在凑字数吧！

（右上图）教学关中需要运用不同的法术开门，有点解谜的意思（解不开就喊“BANANA!!!”），教学关中需要运用不同的法术开门，可惜后面的关卡几乎只有战战战

（右中图）农场的大妈貌似要给你一个任务……

（右下图）简单的射线法术打最后Boss很给力









洛杉矶之战Battle: Los Angeles类型射击制作Saber Interactive发行KONAMI发售日2011.3.12

洛杉矶之战

《洛杉矶之战》是我玩过最好的游戏！没有之一！让我介绍一下，这款游戏3月3日方才正式宣布，3月12日便正式发售了。听到这里，你感觉如何，感觉如何了呀！



从设定上，外星人的脑袋很大很可爱，如果通关一次，可以通过选项将其变得更大更可爱！这种充满童趣的设定，一定是在宣扬宇宙生物之大爱！小摩擦是无法避免的！只要拥有大爱，碳基生命们总可以携手共创美好明天！

■湖北 Cskepper

由大名鼎鼎的KONAMI代理发行的《洛杉矶之战》，为什么好呢？首先，游戏的引擎非常先进，里面的人物可以动，外星人会开枪，天上居然有外星飞船追着直升机打的场景……最重要的一点是，这些全都是即时演算的！光是这一点，就足以比肩“显卡危机”的高端引擎！要知道，就连CryENGINE 3这样的引擎，也不过是即时演算罢了，并没有使用脑内成像等更高级的技术！

伟大的引擎！

在本作中，当面对太阳时，会有七彩的日晕出现，更体现了制作组细致入微的生活体验！游戏引擎的执行效率也很令人称道，玩家的动线空间（通俗地说，就是可以去的地方）比两只脚大不了多少，但是却让我的Alienware M17X笔记本感受到了真正的压力！1440×900分辨率下，某些场景居然只有1帧！这说明引擎不仅在计算图像，还在处理整个战场的数据和游戏中感人的情节！双核的引擎，你们这些土鳖见过么？制作组就硬是开发出来了！

当然，游戏制作方考虑到很多玩家已经对即时演算过场见怪不怪，特意制作了几段漫画风格的过场，这一下就凸显了制作方的功底！要知道，像“使命召唤”和“孤岛危机”这样的烂游戏，因为美工功底太差，是根本没办法制作漫画风格过场的！无论从美术上、风格上，还是制作成本上，这些漫画过场无疑大大盖过了即时演算的效果！它让玩家游走于真实和抽象之间，让玩家的大脑摇摆于脑积水和正常之间！带来了非常好的用户体验！

真实的武器！

其次，游戏当中居然有多达5种的武器！这一点可以体现出制作方对游戏背景的精确把握——大战临头，哪里去弄红点+夜视+榴弹+米尼岗等特种装备呢？那些平民还用不起M16呢！我舅舅常年旅居美国，喜欢玩枪，据他说，美国的M16要卖到上千美元一把，还需要非常严格的审查才可持有！游戏制作方忠于现实的设定，让我们这些玩家再也不用面对一堆枪械发愁该用哪把武器杀死敌人啦！人性化的理念凸显其中，不禁让我更加惊叹！

说到武器，必须谈谈此游戏的射击感和音效！必须肯定的是，在如此高级引擎的帮助下，开枪是会发生抖动，冒出火光的，但是，它的内涵绝非到此为止。如果你听过游戏里的枪声，一定会像我一样陶醉其中！M16的枪声就好比真人CS里的彩弹枪，你玩过真人CS就会明白：真是太像了！游戏制作者显然是为了照顾广大没有玩过真枪的朋友，因此采用此种更多人听过的音效来贴近现实生活！同时，也

隐含了另一个寓意：那就是真枪真弹昂贵，而且危险，真打起仗来，还不如用彩弹枪！你看，彩弹枪照样能干翻外星人的飞船！太低碳了！太环保了！太有社会责任感了！

游戏里，科技的进步无处不在——例如弹药箱，体积比CoD里的小很多，却依然可以做到无限供弹！最重要的是，压根不用按任何按键，靠近即可自动补充弹药！压根不影响玩家射击！这说明美国的科技又进步了一些！也从另一个侧面讽刺了CoD之流早已成为过去式！

出众的剧情！

游戏的AI也非常出色呀！外星人看到玩家以后，立刻怒火膨胀，忘掉了一切，端着武器直挺挺地移动，甚至忘掉了躲闪！通过攻击向玩家发泄着怒火！真正做到了让玩家身临其境，千钧一发！

还有，游戏的地图设计得非常震撼！建筑物的贴图极为简约，透露着一种英伦南美地中海风情，更加烘托了制作组极高的美学品位。四处可见的小巷、建筑，却因为破坏，几乎没有什么地方可以转。不仅符合大城市被破坏后举步维艰的状况，更让玩家集中精力在打枪上，不至于为了找路浪费宝贵的时间！反观CS、CF之流，不仅地图简陋空旷，丝毫没有任何战斗痕迹，也没有和剧情做任何互动！两方玩家除了互杀、拆弹、打打僵尸外，居然无事可做，真是悲哀！

说到剧情，游戏里很好地体现了“剧情为游戏服务”的特点，美国大兵要营救的平民甲乙丙丁只在过场漫画里露了个脸，从而让玩家最大程度地集中精力去体验平凡小兵拯救地球的快乐！游戏的开场更是别具特色，虽然绝大部分玩家没弄懂情节就端枪开始射外星人，但这种安排恰恰衬托了紧张的气氛！真的打仗了，会有时间给你考虑么？能拿到枪都已经算是幸运儿了！而游戏中，经过极短时间就摧毁掉外星人大本营的结局，也体现了现代战争瞬息万变的特点！

当然，这么好的游戏也有落入俗套的地方，但我想说的是，即使是俗套，本作也能做出亮点！游戏结尾，主角面对被摧毁的外星人基地，俗套地表达了USA Rules的观点，表明无论多么怒火中烧的外星人，依然会被美国人的彩弹枪+手雷干翻！但是……亮点来了！此段表达居然改成了第三人称！大家都知道，采用第三人称有很多好处，可以很好地凸显主角面对破败战场的高大形象。反观CoD之流，机场屠杀这种重要的剧情关卡居然都采用第一人称，不禁让我感叹技不如人！说到这里，你一定对这款神作心动了，但你们已经饱受CoD之流的俗套游戏影响，肯定不会体验到我这么多的感情的！哈哈！土鳖们！羡慕我吧！一个30分钟通关的游戏，竟然可以震撼得我泪流满面！P



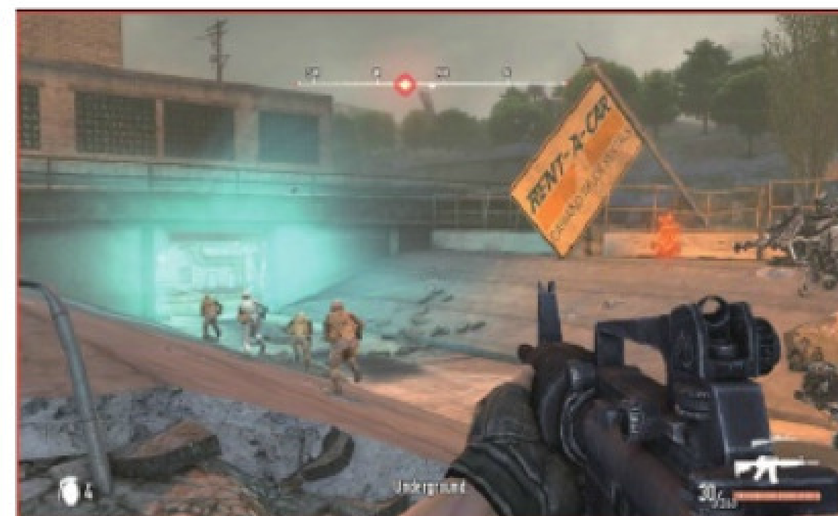
（左上图）地面的贴图怎么可能被错误地延伸到墙上，一定是我们没能领会神作的用意吧……

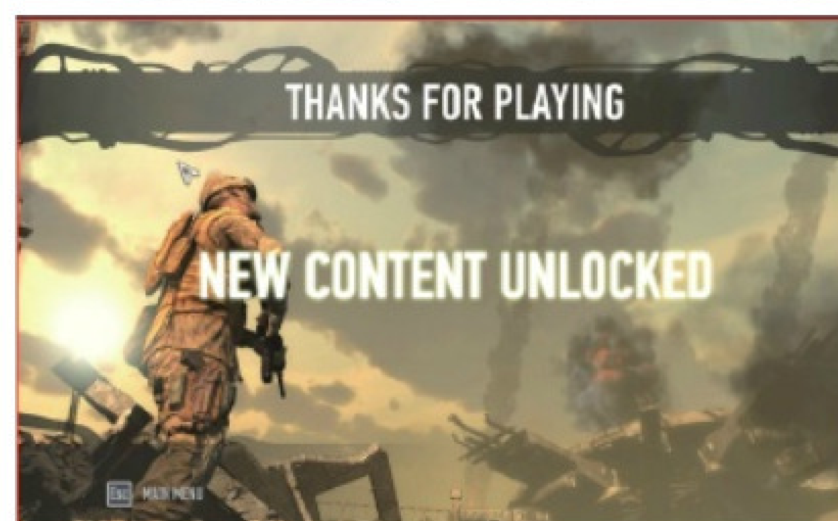
（右上图）什么叫做细节？注意整个瞄准具的设计，也浸透着漫画风格！多边形的毡孔带领我们回到了CS的六边形枪管时代！浓厚的历史底蕴令人刮目相看！

（右中图）刚开始，我一直弄不懂为何这个入口的效果如此炫目，难道是贴了一圈夜光贴纸吗？

（右下图）为了犒劳花费30分钟之久通关的玩家，制作组还特意提醒你，你已经解开了新的内容！









游戏中被击中以后，除了血滴，还有模糊的血雾围绕视线，画面也会变黑白。预示着你若再不击发手中的彩弹枪，那么很快就会成为黑白遗照，挂在墙上……

再见，显卡危机

提到Crytek和CryENGINE，你的印象也许还停留在《孤岛惊魂》和《孤岛危机》这样的“反人类游戏”上，它们几乎将Gameplay这一取悦玩家的根本因素抛到了九霄云外，从一开始就不代表世界最广大人民的根本利益。



DX9下的《孤岛危机2》也分外妖娆，真是令人意外。Crytek还打算发布一个特殊的SDK，用以促进MOD的制作和交流，据说使用门槛非常低，还有可能会完全免费。当然，Crytek不承认这些是受了UDK的启发……

■北京 红黑军团

CryENGINE引擎曾经最典型的特征，就是让同时代最顶级的硬件都无法全效果流畅运行。身为这个引擎的开发组，Crytek从2003年开始参加游戏开发者大会（GDC）以来，从来是将自己的新作发布会弄得像是两大显卡硬件厂商的技术说明会。纵然他们知道，在P2P时代专门做PC游戏只有赔钱的份儿，纵然发行商百般要求他们去搞主机板（哪怕是逆向的劣质化移植），这帮技术宅也只是用“不可能”来答复，然后给老板指派的外包小组送去几个不着调的“技术顾问”。最终，PC玩家跑到主机论坛贴满美轮美奂的海岛风光，写下充满挑衅意味的炫耀文字，主机党气得咬牙切齿。其实，沐浴在“独占”恩泽下的PC玩家此时的感受，未必比软饭、索饭们好到哪里去，因为至少70%以上的PC不在“独占”所考虑的范围内。

意外的转变

领导Crytek的是一个土耳其裔德国人Cevat Yerli，他即便再是“技术宅”，似乎也不可能不关心具体的游戏设计，因为游戏引擎的创造不仅仅是一项系统工程，也是一项的烧钱工程，多卖几个“Cry”系列游戏的拷贝怎么说也不是坏事。然而挂在这个德籍突厥大汉嘴边的词就是“Not about Sales”，即便在同擅长资本运作和市场推广的扬基们（EA）混在一起后，他似乎也本色不改，前不久他还告诉VG247网站：“我们从不（Never）也永远不（Ever）关心作品的销量，那是发行商的事情。”

一个德国人，拥有“毫不利己，也不利人”的动机，将榨干玩家机箱中显卡的性能当做自己的事业，这是一种怎样的魔怔？是的，我们可以找到千万条罪状控诉Crytek和他们的CryENGINE引擎是“游戏业的毒瘤”。然而，尽管Cevat Yerli嘴硬，不久前的一个意外——《孤岛危机2》的提前泄漏，还是让CryENGINE在玩家心目中的形象出现了180度大转弯：原来这次的“显卡危机2”中没有显卡危机了，原来Crytek也会做游戏。如果说两个“孤岛”是CryENGINE的技术Demo，目的就是用于演示CryENGINE和CryENGINE 2引擎的特色，那么《孤岛危机2》更重要的是向业界表现CryENGINE 3的跨平台通用性、资源整合能力、完备的开发套件以及对游戏开发者而言最为重要的两大特性——高效和易用，这也正是CE3在今年GDC的Crytek专场中要重点表现的。

所见即所玩

Crytek给CE3的定位不再是“引领时代的特效”，而是“完整的游戏开发解决方案”，面对来到GDC的全球各

地的数千名游戏开发者，其目的不言而喻。Cevat Yerli没有过多炫耀任何超前的图像效果，这个曾经声称“主机是限制游戏开发技术发展的障碍”的家伙，知道超前对主机乃至绝大多数的PC游戏开发商而言毫无吸引力。Crytek做了两手准备，既要强调使用中的易用性，也为下一代游戏硬件的到来做好了准备。

对今日的游戏开发者而言，制作成本的日益增高要求管理者必须尽可能缩短开发周期，多平台开发任务更使“多快好省”成了神话。新引擎的重头戏——第三代Sandbox编辑器就是为解决这一问题而生的，“所见即所玩”的特性赋予了设计师直观检查自己作品的能力——在工作状态下，所看到的就是游戏的实际运行画面，任何的修改、编辑都不再需要等待程序编译。这也意味着很多Bug在开发阶段就可以暴露出来，从而被彻底铲除。由于游戏平台间在硬件架构和性能上的区别，移植游戏的难度几乎等同于从头做起。第三代Sandbox将以PC平台为基准，对输出平台版本的图像资料和代码进行自动转换、压缩和优化，并无需对应的开发机就能完成制作，通过PC显示器看到的就是游戏在目标平台上的最终显示效果。毫无疑问，CE3将极大提升跨平台游戏的开发效率。简单的视觉编辑系统，让制作游戏就像搭建积木一样简单。设计师可以通过图形化的方式控制事件的逻辑关系和触发点的位置，配合Sandbox编辑器随意对关卡的内容进行修改。除了完善的道路、河流和建筑物创建系统外，系统还能在无需使用者干预的情况下对场景中的一切角色、物体施加真实的物理效果。

除了上述两个足以改变游戏制作模式的卖点外，CE3还有整合有先进的物理引擎、人物塑造、植被生长、优化调整、高级模块化人工智能等子系统，甚至连音乐、音效制作也考虑了进去，堪称“CE3在手，江山我有”，无需再为其他制作工具支付额外的费用。

德意志民族对技术狂热，其研究态度极端严谨，追求极致完美，但也显得有些刻板，不知变通，Crytek一根筋式“只做引擎不做游戏”的举动正是这种民族性的反应。德国身居欧洲内陆，国土狭小且无出海口，但德国人民却用有限的资源创造出了伟大的成就。Crytek是Yerli家三兄弟组建的小工作室，却矢志不渝地研究顶尖图像引擎，并在游戏销量有限的情况下不仅实现了生存，而且创造了奇迹。以高级数控机床为代表的精密机械是德国对外出口的主要产品，现在，德国的游戏人已经准备输出他们的游戏加工机床——CE3。它才是Crytek那帮技术宅们的终极野望，但它也不得不面对“显卡危机”的抱怨小小地踩一下刹车。

无论如何，扭曲终于要成为CryENGINE的过去式。



《孤岛危机2》在图像上的进步没有达到眼前一亮的程度，革命性的改变是它更加友善、强大的开发环境

（左下图）这是DICE的“寒霜2”引擎，光看图像，比CE3更有卖相
（右上图）如果你是学生，填写一份表格就可以免费获得CE3引擎的非商业使用权，德国人早就将目标对准了未来的游戏制作者们
（右中图）今年GDC上的CE3演示DEMO，“火力全开”的画面质量还是很吓人的……
（右下图）全平台同时开发不再是梦想，不过这个示意图有些误导的嫌疑，实际制作要比“USB互联”要复杂许多









克里斯·泰勒 Chris Taylor**生日**未知**出生地**加拿大不列颠哥伦比亚省**荣誉**GameSpy 30个最有影响力的游戏人

克里斯·泰勒

那个胖乎乎的战神

《横扫千军》在1997年后席卷了业内的近60个奖项，轻轻松松地卖出了白金销量。如果泰勒只是个为了赚钱而卖游戏的商人，那么他取得的成就已经很神奇了，但我们说过，泰勒是个充满了爱的胖子。



克里斯·泰勒1989年在Distinctive Software完成了自己的第一个游戏。1996年，他去西雅图（Seattle）加入了穴居狗，两年后建立了Gas Powered Games

■湖南 兔子半妖

“在最初的时候，那只是场微不足道的争端——争论意识的最佳载体究竟是血肉之躯，还是机器，但这争论最终转化成了一场战争，上百万个星球在战争中灰飞烟灭。为了争夺统治者的地位，Core与Arm几乎榨干了整个银河系的资源。尽管双方都已经元气大伤，但伴随着这场全面战争持续了4000年之久的血仇不可能就此勾销，他们的残余兵力在无数颗残破的行星上捉对厮杀。这是一场不死不休的战斗，在交战双方眼中，只有一个结局是可以接受的，那便是将对方斩尽杀绝。”

——《横扫千军》（Total Annihilation）片头CG的旁白，1997年

克里斯·泰勒（Chris Taylor）是个很神奇的名字，之所以这么说，是因为有一堆猛人在共用这个名字，他们中有记者、摔跤手、钢琴师、音乐创作人、冰球运动员、美式足球运动员以及两个鼓手……就算是我们所要讨论的游戏领域，也同样有两个威武的克里斯·泰勒：一个是《辐射》（Fallout）的设计师克里斯·泰勒（全名是Christopher Taylor，一般称他为ChrisT），另一个则是我们今天的主角——缔造了《横扫千军》、《地牢围攻》（Dungeon Siege）和《最高指挥官》（Supreme Commander）等一系列传奇的胖大叔。

降临霸王大陆

如果在1997年谈起即时战略游戏，大多数玩家心目中的出现的应该是黄白色的鹰徽下高举着两门炮管的巨型坦克，当然也可能是纪念尼古拉·特斯拉君的某个发出悦耳抽搐声的电器，再不就是长了张蛮王柯南脸的金发精灵射手与一脸绿油油的兽人，爱好更广泛的玩家还会想到一些模样很抽象的机器人和怪异生物。但是，至少有一个概念是通用的——几十辆坦克（当然也可能是几十个骑士或悬浮车什么的）的交战就是“大规模战争”了。

然后一个胖子窜了出来，说这算什么大规模战争，看看老子做出来的东西！

于是，在高高飘扬的“穴居狗”（Cavedog Entertainment）大旗下，由太阳能电池和核电站构成的建筑森林泵动着战争的血脉，遮天蔽日的金属蝗群降下毁灭的暴雨，战舰群用排山倒海的轰击震动着整个画面，体型骇人的巨大机甲在源源不断的坦克洪流中轰出一条条由死亡与毁灭铺设而成的走廊，无论造型还是能力都威武异常的超级武器将数个屏幕外的敌人一群群地化为齑粉。在空中，在平原，在崎岖的山地，宽阔的海面，在幽深的海底，毁灭的壮丽无处不在。

从纯技术的角度看，《横扫千军》也是个奇迹，暂且抛开那套在今日仍然堪称优秀的操作界面、单位AI与物理系统不说。你能想象一个1997年上市的游戏支持多么华丽的效果么——支持多显示器、支持宽屏、支持在14年后也高得可怕的分辨率（只要你的机器带的动），还可以让游戏中的每一方都可以拥有5000个战斗单位。这个游戏只需要100MHz主频的CPU和16MB内存就可以运行，你愿意的话，它也可以让2011年的豪华型配置的电脑卡到吐血。

于是这么个华丽的东西方一上市就被玩家和媒体疯狂热捧——《横扫千军》在1997年后席卷了业内的近60个奖项，轻轻松松地卖出了白金销量。

如果泰勒只是个为了赚钱而卖游戏的商人，那么他取

得的成就已经很神奇了，但我们刚刚说过，泰勒是个充满了爱的胖子。

在这份爱的驱使之下，泰勒不断为游戏添加新内容：穴居狗每周都在网站上放出免费下载的新战斗单位、地图。《横扫千军》对MOD制作者的友好，使玩家们可以毫不吝惜地分享对这个游戏的热爱——官方和非官方的战斗单位加起来超过6000种，甚至还有不少玩家制作出了全新势力，比如著名的《失落的遗产》（The Last Legacy）MOD中的Core探索舰队TLL、《星球大战》MOD里的帝国军与义军、《战锤40000》MOD里的星际陆战队，甚至还有二战MOD里的同盟国军队与轴心国军队。甚至有狂热的爱好者用3D引擎重制了《横扫千军》并命名为《TA: Spring》，国内的爱好者则开发出了《横扫飞将》这样一款基于“横扫千军”背景的飞行射击游戏。

时至今日，《横扫千军》世界中的战斗仍在世界各地的爱好者间继续，正如泰勒所描述的那场持续了四千年的血肉与金属间的战争。

大叔的逆袭

不论你是否愿意承认，传统的力量是如此的强大，以至于《横扫千军》这样的大牌也会被它撞得摔个跟头。穴居狗在泰勒离去之后开发的《横扫千军——王国风云》（Total Annihilation: Kingdoms）由于口味过于独特而遭遇了市场的惨败。谁都不能否认《王国风云》是一款杰作，但冲着“横扫千军”招牌过来的玩家期待的是更多的爆炸和更大规模的科幻战争，结果看到的却是文艺复兴时代的传统军事力量与地狱恶魔、神话怪兽乃至于蒸汽朋克风十足的机械种族间的碰撞。

穴居狗的失败似乎显示了传统玩家不买这种创新货的帐，但泰勒大叔其实也懒得买什么传统的帐。2002年，大叔的逆袭开始，《地牢围攻》降临。

尽管有“暗黑破坏神”（Diablo）系列和《救世传说》（Nox）这样的珠玉在前，可泰勒和他创立的Gas Powered Games仍然以特立独行的风格在市场上轰开了一条路，吸引了一大票死忠粉丝。在取得了第一步的成功后，泰勒迅猛跟进，接连推出《地牢围攻——阿拉娜传说》（Dungeon Siege: Legends of Aranna，2003）、《地牢围攻——痛苦王座》（Dungeon Siege: Throne of Agony，2006）以及《地牢围攻Ⅱ——破碎的世界》（Dungeon Siege II: Broken World，2006）。

一方面，”地牢围攻“系列抓住了ARPG的精髓：玩这种游戏的玩家就喜欢畅快地将一大票敌人轰于脚下，喜欢



（左上图）这张图的用意是……展示一个10多年前就支持2000+分辨率和宽屏的游戏
（左下图）《横扫千军》的单位设计可以归结为两个词：实用主义、简单暴力
（右上图）每周都发布新单位免费下载——想想现在的DLC吧，多华丽的点子啊！
（右中、下图）少了泰勒的《横扫千军——王国风云》没能重现前辈的风光……但事实上，这也是个很值得一玩的游戏









在庞大的世界里乱逛，喜欢有琳琅满目、种类繁多、品质优良的装备让他们挑选——这种心态与逛商场的妹子们是何其相似啊——于是这游戏就提供了真正“庞大”的场景和花样直逼《暗黑破坏神》的繁多装备来尽情满足玩家。

另一方面，为了让玩家逛得舒服逛得满意，《地牢围攻》还提供了贴心的服务：怕一个人逛得孤单寂寞？《地牢围攻》的单人游戏里你能操作的人数堪比《暗黑破坏神Ⅱ》的多人联机，当然你想联机也是可以的。这么多人物操作不过来？没事，泰勒在AI上的功力早在《横扫千军》时就展露无遗了，设好战斗模式就放心让他们自己去打吧。怕逛不到符合自己职业需求的装备？别担心，《地牢围攻》就没初始职业这一说，每个人物都是按自己经常使用的技能来形成“职业”的，大可以每个人物各自练方向。怕装备太多捡起来物品栏塞不下？淡定淡定，《地牢围攻》还提供了自动开箱、自动拾取，还能扛大堆装备骡子……对，就像是提着大包小包陪女人逛商场的男士们一样体贴可靠，还能慢慢成长的……宠物骡子。最后，觉得轰敌人实在是太累了？好吧，《地牢围攻》还提供了颇具格斗游戏风范的大招设定，就像帮女友刷信用卡一样干净利落地将敌人轰至支离破碎！

也许你能找到比这更华丽豪快的逛街、踢门、砍怪、搜Loot游戏，但你可能还弄不到一款比《地牢围攻》更加贴心细致的逛街、踢门、砍怪、搜Loot游戏。

梦想延续

延续自《横扫千军》的梦想从未死去，遍及全球的科幻战争爱好者们始终渴望着继续那场钢铁与血肉的碰撞，规模更加庞大，场面更加火爆，兵种更加丰富，科技更加全面，最好再来一点Krogoth那样在被核弹直接命中后仍然如同仁王般矗立不倒的巨型战争机器。然而《横扫千军》后的即时战略游戏已经无法满足他们了——当时的主流风向是小规模械斗，30多个单位的交战就堪称大决战了。

胖大叔和Gas Powered Games在这个时刻再度挺身而出，发布了《最高指挥官》的宣传片。

正如《横扫千军》中的指挥官一样，泰勒大力宣传的新概念装备ACU（装甲指挥单位，Armored Command Unit，该游戏背景中唯一一种有人操作的单位）平地建起了一座城市般的巨大基地；阵容齐全的舰队在海上对射；四处翻飞的攻击机群竭尽全力躲避猛烈的防空炮火。而之后则是巨型单位的表演时间：一艘体型比战列舰还要庞大的潜水航母冲出海面，开始放飞战斗机，为自己的舰队撑起防空保护伞；装备了4座三联装巨炮的移动工厂缓缓登陆，用猛烈的炮火覆盖从陆桥另一侧上岸的步行驱逐舰；体型类似巨型蜘

（左上图）在那个年代很少有ARPG游戏可以弄出那么大的野生动物给人砍，但是大叔说……要有巨兽，于是就有了巨兽
（左中图）出门逛街什么的，没有男朋友当苦力，那就找头骡子吧！
（左下图）电影的宣传画……单就看美女而言，这电影还能看
（右上图）爵士的航空公司以热辣著称……
（右中、下图）只有这样一张图表才能概括爵士的传奇人生和商业奇迹











（右上图）如此秀丽的风景在2002年的逛街踢门砍怪型游戏里也算罕见了
（右下图）对比一下“地牢围攻”系列的宣传画……发现重点所在了么，橙色头发萌妹子永远是重点所在。当年游戏发售的时候还有真人Cosplay，但效果比同名的真人电影还要瞎眼……

蛛的步行机甲缓缓爬过，用粗壮的光束在连绵不绝的金属浪潮中强行打开一个缺口，直到对方付出了极其惨重的伤亡之后，这个看似不可阻挡的怪物才心不甘情不愿地颓然倒下。在影片最后，劣势的一方发起了核反击，画面从战场的一角无极缩放到可以俯瞰整个战场的地图上，白色的光球在地图中心绽开，绞杀在一起的双方部队同时被化为灰烬。

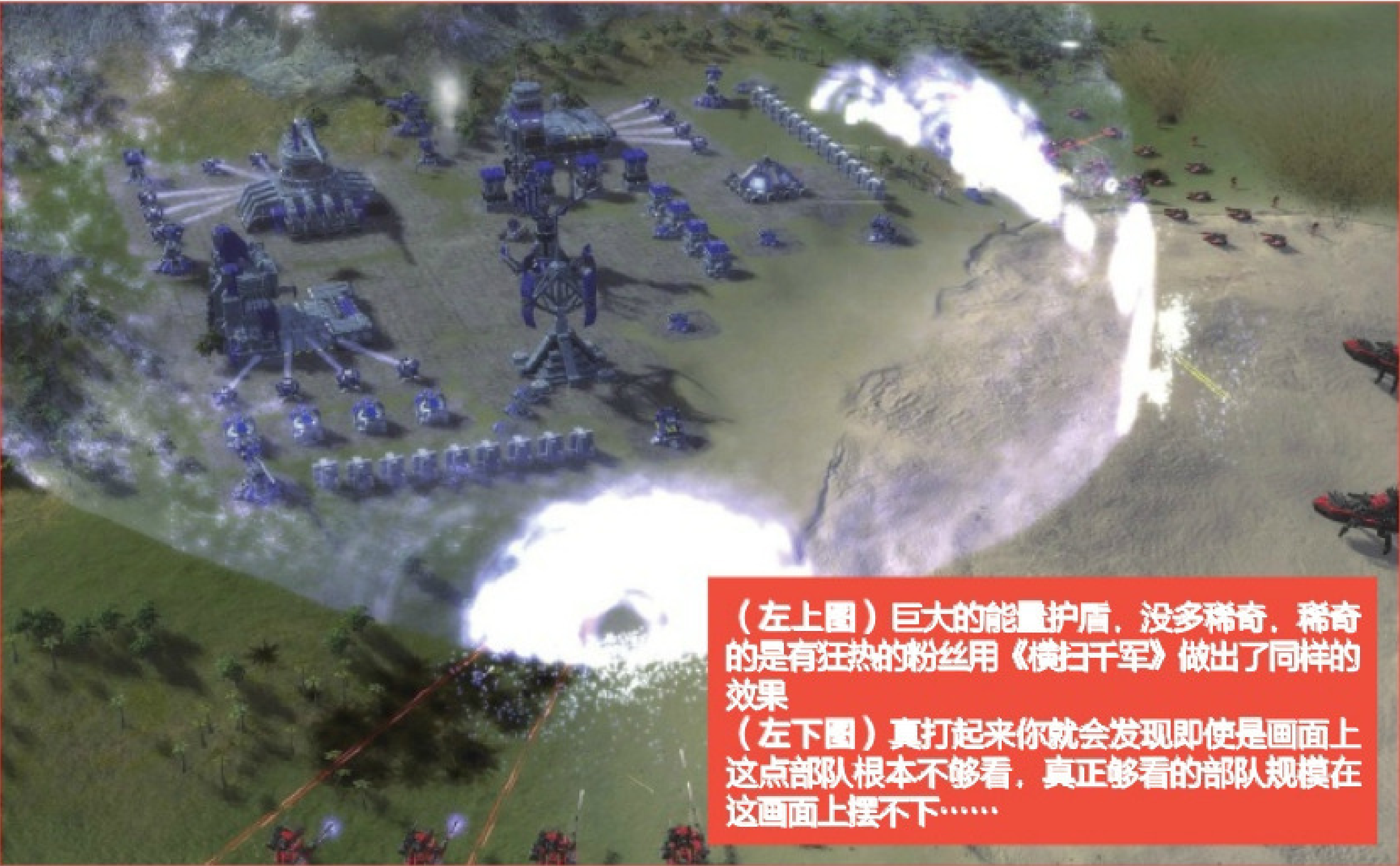
这就是《横扫千军》精神上的延续，爱好者们苦苦期待了10年的东西。

正式上市的《最高指挥官》更令爱好者们欣喜若狂：他们期待更大规模的战斗，泰勒就让卷入数百个作战单位的战斗成为“火力侦察”，真正的“全面战斗”规模能轻松破千；他们期待原来那种射程跨越几个屏幕的巨炮，泰勒弄出了射程覆盖地图的巨炮；他们期待更猛烈的火力，泰勒弄来了能在一分钟内倾泻数十发重炮把一个地区彻底焦土化的自行火炮；他们期待更势不可挡的巨型机器人，泰勒在空中放上了像《独立日》中外星人的城市毁灭舰一样用光束扫平整个基地的浮空堡垒，在海底安排了潜水战列舰和航空母舰，在地面干脆放了一大群双足、多足甚至多履带的金属巨兽。

与这些绚丽的创意相比，更加值得称道的则是泰勒在操作界面和辅助AI上所做的创新，比《横扫千军》更加完善的协助功能、基地建造模板功能和单位战斗AI使玩家的游戏体验更加轻松愉快，在《最高指挥官》中操作上千个单位甚至比在别的游戏中操作十几个单位更加轻松。如果是和AI作战的话，玩家大可以给自己的部队设好行为模式，然后去做饭、做菜、逛街、约会、睡觉，回来后镇定地看着自己的部队已经建起了若干个分基地，铺设了坚固的立体防线，击毙来犯敌寇无算，而且还把敌人的残骸统统回收好，囤积了宝贵的资源，数十枚弹道导弹已经准备就绪就等玩家一声令下然后便争先恐后地上演种蘑菇云的好戏……

在其后的《最高指挥官——钢铁同盟》（Supreme Commander: Forged Alliance）、《最高指挥官2》（Supreme Commander 2）中，泰勒都秉承了这一思路：提供更新更疯狂的作战单位，同时也提供更完善更便捷的操作界面与辅助AI。于是，玩家们看到了更多神奇的东西，例如可以突然发飙把人轰碎的移动护盾发生器、千米之外把一群敌人活生生捉过来碾碎的引力机、能够在极短的时间内向地图另一端投送兵力的“人间大炮”，同时也享受到了一手可乐、一手鼠标，轻松玩微操的愉快体验。

随着《最高指挥官2》DLC的发布，泰勒大叔又把精力放在了开发新作品《众王与城堡》（Kings and Castles）上。天知道这一回，这个站在霸王大陆上的胖大叔要用怎样的创意去祭奠曾经的《横扫千军——王国风云》。P


（左上图）巨大的能量护盾，没多稀奇，稀奇的是有狂热的粉丝用《横扫千军》做出了同样的效果

（左下图）真打起来你就会发现即使是画面上这点部队根本不够看，真正够看的部队规模在这画面上摆不下……

（右上图）多炮塔陆地战列舰！和左边的战列舰与巡洋舰比比身材吧！这东西能轻松地在数个屏幕外制造一堵火墙，同时还大量生产陆军部队

（右下图）ACU的背影如同泰勒大叔一样坚毅，这段视频刚发布的时候燃爆了一片TA爱好者11；Aeon的造型总是十分卡通，战列舰是大圆盘，飞行堡垒也是大圆盘……







BullfrogBullfrog Productions**历史**1987年～2004年**总部**英国萨里郡吉尔福德

失落的群星

牛蛙传奇

前段时间，有个叫做《地下城》（Dungeons）的游戏唤起了很多人对当年《地下城守护者》（Dungeon Keeper）的回忆。它让你扮演地下城的城主，引诱"英雄"们前来送死，无论怎么看，都能像很像《地下城守护者》，只是……只是不太好玩。







《地下城守护者》的宣传语是"Evil is Good"（做坏人挺好），与GTA那种以作恶作为宣泄和刺激的风格不同，它只是输出幽默感。游戏中的"正派"更多是岳不群类型的打着光明旗号到地下城里掠夺的所谓英雄。游戏中需要在有限的空间中规划自己的地下城，合理布置养鸡场和招募不同怪物的设施等

■上海 小象咪咪

山寨一个1997年的游戏，还不能山寨得像样点，实在是悲哀。

1997年，我配了第一台属于自己的电脑，依稀记得当时的配置是奔腾133Mhz、64MB内存、巫毒女妖（Voodoo Banshee）的显卡、一两百MB的硬盘。这些年为了玩游戏来升级电脑，不知道花了多少钱，机器的配置和性能早已提升10倍不止，可是现在这些画面已经跟实景照片差不多的游戏，它们真的好玩了10倍么？在过分商业化以后，不管是单机游戏还是网络游戏，随着技术的发展，制作成本的提高，失败的代价也就越来越大，游戏公司也越来越保守，不敢创新。这时候，就更让人怀念起这样一个名字——牛蛙（Bullfrog Productions）。说起Westwood，我会想起"灵气"；说起暴雪，我的理解是"精雕细琢"；说起牛蛙，我的印象是"创意"。《地下城守护者》《主题医院》《上帝也疯狂》，都曾带给我们无数的乐趣。

错误的名字和错误的道路

与其它游戏公司不太一样，牛蛙的创始者并不是一开始就打算走游戏这条路。一切开始于1982年，当时Les Edgar在英国吉尔福德（Guildford）的一间计算机零售店工作，销售Tandy、BBC、苹果（Apple）和Olivetti等公司的计算机，Peter Molyneux为自己任职的公司前来购买设备，于是两人结识了。这两人年龄相仿，兴趣相同，同样有幽默感（这种幽默感后来充分体现在牛蛙的游戏中），他们都想下海创业，而且坚信自己能够成功。于是两人一见如故，一起成立了一家叫做Taurus Impact System的小公司。Taurus本来是做贸易的，因为Peter女友的父亲是个瑞士富商，他建议Peter出口投币装置到瑞士，或出口烤豆到中东，总之和游戏业八杆子打不着。阴差阳错，有一天美国著名的计算机制造公司Commodore的负责人打电话给他们，询问是否能替他们的Amiga平台开发数据库软件。原来IT巨头错把他们公司误当做另一家叫做Torus的IT企业，这两个人竟然装装糊涂答应了下来，"骗"到了几台免费的Amiga样机。

Peter于是开发了一个可编程的数据库软件，命名为"Acquisition"（有获取、采集、兼并的意思），但美国人对这个软件的理解不是数据采集，而是公司兼并，他们很难理解为什么需要一种"公司兼并"软件。不过他们最终还是把这件成品卖了出去，正当他们为赚到第一桶金而庆祝时，多达200页的传真摆在了Peter和Les的桌面上，报告软件的各种Bug，他们这才知道做软件不是那么简单。虽然他们进行了过于简单的测试后认为一切正常，可在真正的商

业应用中就漏洞百出，最后他们把赚到的钱都花在了修正问题上，这让他们开始质疑自己从事商业软件开发的前途。

这件事给了他们另外的启发：在那时候，Amiga越来越多地被用于游戏制作，Les考虑，他们是否也能做款游戏试试运气。起初，毫无经验的他们不知道从何下手。正巧一个朋友要为《德鲁依Ⅱ》（Druid II）这款游戏做Amiga平台的移植，Peter和Les虚报了自己的能力，接下了这个项目，幸运的是，那个游戏本质上就是一个大型数据库，对他们来说也算得心应手。虽然没有赚到钱，但他们掌握了一些基本技巧。于是在1985年，Les Edgar注册了牛蛙品牌，准备在修理完数据库软件的Bug后专注于游戏开发。

Glenn Corpes在这期间加入牛蛙，他最初应聘为程序员，可Peter Molyneux表示程序员已经满员了，最后他留下来担任艺术设计（可见当时的游戏业真是门槛不高）。后来，他还是参与设计了《地下城守护者》的游戏引擎。

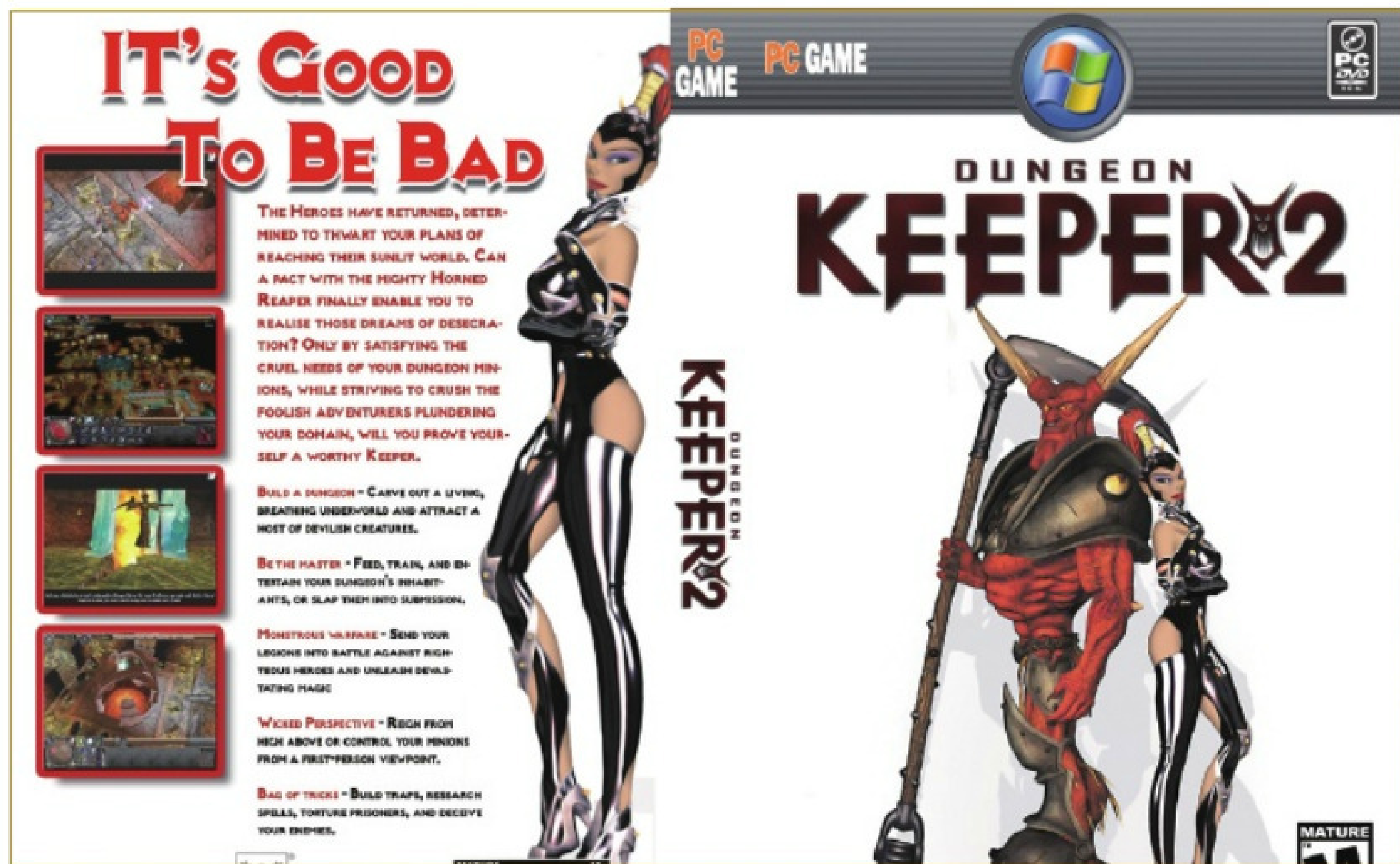
1988年，牛蛙推出了一个叫做《热核弹》（Fusion）的未来题材动作游戏，玩家要驾驶飞行器消灭敌人，打通13个关卡收集一颗热核弹的部件。这是牛蛙的第一个独立制作，而且真的很差劲，多年后Peter是这样评价它的：Amiga上最漫长、最单调乏味的游戏之一，缺乏平衡性。Peter说，就像他们做数据库软件时一样，“几乎没有进行任何后期测试”。

上帝也疯狂

《热核弹》只是那个时代众多过于简单化的街机风格游戏中的一个，这不是牛蛙的理想。他们接下来的作品改变了自己，也改变了游戏界，那就是《上帝也疯狂》（Populous，1989年），这个前所未有的游戏创立了一种新的游戏类型——上帝扮演类。玩家在游戏中扮演上帝，拥有改变大地的神力，帮助崇拜自己的人类部族发展壮大，同时从他们中获得力量，协助他们击败其它上帝及其崇拜者。

这是个充满创新的游戏，在玩法上和技术上都是，它是最早的俯视角的游戏之一，也是当时少有的可以实现联网的游戏。但这个游戏过于新颖，虽然它独特的玩法很容易被人理解，但几乎所有开发商都表示没有兴趣，只有电子艺界（Electronic Arts）愿意冒险。虽然很多玩家认为是EA日后毁掉了很多天才制作公司和经典游戏，但没有EA恐怕也没有牛蛙的成功。至少EA的这个决定是很明智的——游戏取得了空前成功，总计卖出超过400万份。两者长期的紧密合作就从这里开始了。

在《上帝也疯狂》热卖后，牛蛙从一间位于3楼、又破又暗的办公室搬到了萨里郡大学研究园区（Surrey



（左上图）《地下城守护者2》封面，突出了游戏中的明星角色——镰刀魔

（右上图）这就是Peter Molyneux称为“最拖沓最单调”的《热核弹》

（右中图）《基因战争》有很多有意思的元素，但一点也不好玩，就好像原料丰富但调料不对的菜肴

（右下图）《魔法飞毯》本来应该很成功，谁能想到宣传的问题就能毁掉一款好游戏





《地下城守护者2》的评价和销量都不错，这个系列没能得到延续，一方面让热爱这个游戏的玩家感到遗憾，但另一方面，这样极具创新的经典如果按照固有的模式不断发展下去也是一种悲哀





Research Park）一栋明亮的大楼内，规模也扩大到20人，这段时光很令Glenn Corpes等人怀念，大家都非常熟悉，知道彼此的喜好，喜欢什么样的披萨，什么样的饮料，甚至……还有各自女朋友的名字……

牛蛙在1990年推出了一款类似《上帝也疯狂》的游戏《风云霸主》（Power Monger），以暂时满足EA希望他们制作续集的要求。这个军事征服世界版本的《上帝也疯狂》也卖了将近100万份，一些粉丝把它看作即时战略游戏的原型之一。

同时，Sean Cooper（他是牛蛙时代众多游戏的设计师和程序员）在Peter的协助下设计了《淹没》（Flood）这个横版卷轴动作游戏，玩家扮演一个可爱的生物，努力拯救它居住的地下世界不被淹没。这个游戏最初想设计成4个不同的玩家同时游戏，每个都有各自的视角可以选择并切换到主屏幕上。但这个机制当时不能很好地实现，所以重新设计成了普通的平台跳跃游戏。

1991年，他们推出了《上帝也疯狂Ⅱ》，又是一个超过百万的销量。

1993年，Sean Cooper制作了牛蛙的又一个名作《暴力辛迪加》（Syndicate），这个策略游戏表现了未来世界辛迪加组织间的争斗，玩家控制4名队员执行各种任务。

1994年，Sean Cooper和Glenn Corpes等人制作的《魔法飞毯》（Magic Carpet）也是个极具新意的游戏，采用第一人称视角进行，玩家扮演一名骑在飞毯上的法师，用各种法术消灭敌人，并建造城堡来收集法力，兼具策略和射击元素。技术上在当时也非常先进，图像非常出色，甚至还支持红蓝眼镜等多种不同的3D技术。很可惜，这个游戏在商业上却很失败，主要是很多媒体和玩家都把它看做一款普通的射击游戏，被《毁灭战士》（Doom）的光环所掩盖。牛蛙自己也采取了错误的宣传策略，广告词跟《毁灭战士》联系起来，不由得玩家被误导。1995年，《魔法飞毯》的续集还成为牛蛙内部矛盾的起因之一，EA要求他们尽快完成游戏，结果发行时存在许多重大Bug。

1994年，Peter和Demis Hassabis制作的《主题公园》（Theme Park）开创了牛蛙的“主题”系列模拟经营游戏，与其它模拟类游戏不同，它充满了牛蛙独特的幽默。

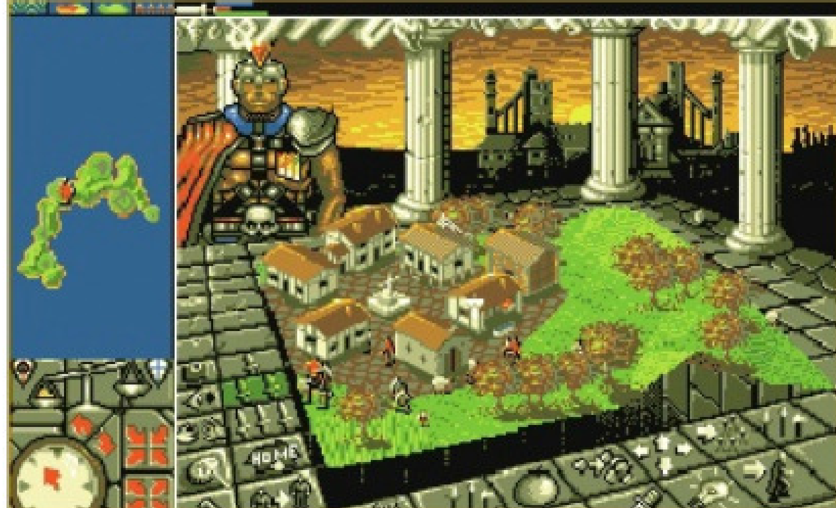
在这段疯狂的日子里，牛蛙引起了很多大公司的重视。1993年，他们开始与业内主要发行商，包括索尼、维珍、BMG等商谈并购事宜，最后他们选择了EA，一来他们在长期合作中建立了良好的关系，二来EA提出的条件也最丰厚——除了钱之外，员工的待遇很好，还允许保留很大程度的自治权。1995年，他们正式投入了EA的怀抱。

（左上图）《魔法飞毯2》的引擎在当时算是很先进的，但不断冒出的成就又能激励你继续继续……
（左中图）《上帝也疯狂》成就了牛蛙，谁能想到“不懂游戏”的EA也有看准的时候
（左下图）《风云霸主》是军事征服版本的《上帝也疯狂》
（右上图）萨里郡大学研究园区绿草如茵，牛蛙当年就隐藏在这里
（右下图）《上帝也疯狂2》中玩家扮演的是希腊诸神之一











成败之间

牛蛙加入EA后第一个作品是竞速游戏《狂野飙车》（Hi-Octane），这个游戏让人想起了当年可怕的《热核弹》。但这是EA的文化之一。在一次季度会议上，牛蛙得知EA旗下的另外一个工作室无法及时推出一款游戏，便自告奋勇，说可以在6周内用一个新作填补发行空档，从创意到完成，最后他们竟然做到了！于是就有了《狂野飙车》。

之后牛蛙推出的游戏有《基因战争》（Gene Wars）和《主题医院》（Theme Hospital）等，后者因为独特的幽默风格，特别是各种虚构的搞笑病症和治疗方法等（更重要的是有中文版），国内很多老玩家对它印象非常深刻。

1997年推出的《地下城守护者》由Peter Molyneux领衔制作，这是凝聚了牛蛙所有创意和幽默的巅峰之作，是永恒的经典。它颠覆了传统思维，通常玩家是扮演各种代表光明的英雄冠冕堂皇地到地下城中杀死怪物，抢夺宝藏，而在这个游戏中玩家要扮演地下城主，需要指挥小鬼挖掘地道、采集金子，招募各种怪物，建造养鸡场喂养它们，建造训练场训练他们，以对抗入侵的英雄。但这个游戏也是牛蛙传奇的终结。在游戏开发到一半时，Peter Molyneux宣布离开牛蛙。他愿意协助完成这个游戏，但EA不准他进入公司，于是设计者只能到Peter家中去继续工作。

在Peter离开后，牛蛙又制作了《地下城守护者2》《上帝也疯狂Ⅲ》以及《主题公园》的一些续集，它们都很成功，但很多成员却发现现在的牛蛙不太一样了。在并入EA后，牛蛙的规模迅速扩大到几百人。老牛蛙人不愿意成为大机器上的小齿轮——出席很多会议，提交很多报告，应付很多奇怪的管理人员，公司里还有很多夸夸其谈但缺乏才能的人，而股东的要求比什么都重要。他们感觉制作游戏完全变成了工作，不再是牛蛙早期那种轻松、充满创新的环境。Peter的离开以后，很多人也陆续离开了牛蛙。

1999年，EA搁置了还处在概念阶段的《地下城守护者3》的开发。一年后，EA决定将EA的英国工作室与一直留在吉尔福德的牛蛙合并，在切尔西建立新工作室，终止了所有牛蛙游戏的开发，原牛蛙的成员后来参与到“哈利·波特”系列等新游戏的开发。牛蛙的Logo从此消失，那些经典游戏也没有再延续。

两位创始人中，Les退居二线，他投资了一些游戏工作室，但不再进行具体工作。至于Peter，你们知道他组建了狮头工作室（Lionhead Studios），后来还吸收了两个前牛蛙成员建立的小公司，他们后来产出的游戏与牛蛙时代风格不完全一样，但和市面上的绝大多数游戏也绝不雷同。P



（左上图）《模拟主题公园》前面挂上了“模拟”的招牌，很容易跟同为EA所有的Maxis的模拟系列混淆

（左下图）在很多模拟经营类游戏里，你关心的只是数字，但《主题医院》的一大乐趣是观察你建设的医院中的情况，观看医生用搞笑的手段治疗各种奇怪的病症，治疗失败的病患会被死神带走，甚至还可以欠欠地问医生：“你刚才干掉了你的第一个病人，你感觉如何感觉如何了呀？！”总之，谁会想到医院竟然能跟“有趣”这个词联系起来呢？

（右上图）在《暴力辛迪加》中，玩家控制4名队员执行爆破、搜寻、捕捉等各种任务

（右中图）《主题公园》是最早的模拟经营类游戏之一，衍生出了“模拟”家族的许多游戏和很多同类的公园/过山车类的游戏

（右下图）永远的《地下城守护者》，一些漂亮的花仙子攻入地城









把乐趣还给射击

FPS的单人战役何去何从？自从《使命召唤——现代战争2》登场后，这个问题就摆在玩家与制作者的面前。CoD系列的成功，宣告“剧本类”游戏逐渐成为FPS的主流。它既炒热了市场，也种下了隐忧。



《子弹风暴》的Killshot更多取决于环境因素，类似于一种即兴发挥，特定评价的实现条件往往可遇而不可求。完成一个Killshot还需要多种动作配合，完成方法更像是解开了一项成就，单纯“鞭尸”积攒Combo同Killshot的达成没有任何关系

■上海 小象咪咪

一方面，电影化的游戏方式加上绚丽的视听演出，让喜欢体验临场效果的玩家大呼过瘾；另一方面，乏味的战斗核心与牵线木偶式的推进模式，让不少重度玩家打不起精神。到了《使命召唤——黑色行动》上市时，这种两极化的评价愈发明显。

在这样郁闷的气氛里，《子弹风暴》无疑让那些追求好玩刺激的FPS玩家眼前一亮。这款People Can Fly制作的FPS，虽未赢得《黑色行动》那样高的媒体评价和市场影响力，却试图在射击游戏这一领域，把玩家的视线重新拉回到游戏的本质上。《子弹风暴》没有给出最好的答案，却让游戏人重新拾起曾遗忘的命题——射击的乐趣在哪里？

战斗：用技巧杀戮

铁杆FPS玩家是不会一眼就喜欢《子弹风暴》的，因为这种Kick Ass的玩法其实有点娘娘腔，是将“高速爆头”这种简单的事复杂化。但《子弹风暴》不是传统的FPS，要踢敌人的屁股，要“Kill with Skill”！

在恶搞过后，《子弹风暴》喊出了“用技巧去杀戮”“把乐趣还给枪”的口号。消费者意识到，或许这是一款不同于CoD的射击游戏。

然而《子弹风暴》的序幕和许多游戏的训练关一样让人无精打采。经过很长一段行进，终于遇到第一拨敌人。这场游戏首战，就几乎毁掉所有的营销努力，它的内容与其它主流FPS无甚差别。随着游戏的进展，才真正有了耳目一新的感觉。玩家惊呼这款游戏的火爆刺激。藏在火爆的背后，是制作者对射击乐趣的准确把握。

大多数时候，游戏制作者非常清楚他们的玩家想要得到什么。这款游戏中的设计，把目标指向创造有趣的射击体验。《子弹风暴》提供了上百种的杀人方式，并用分数（其实是钱）鼓励玩家尽可能多地去尝试。当玩家完成一个高难度的杀人方式时，画面上呈现出火爆的演出效果，用醒目的大字标记出玩家的成就，同时报以分数奖励。当玩家一个简单的杀敌行为，能获得一连串的回馈时，他就不再怀疑能否找到杀戮的快感了。

和CoD一样，《子弹风暴》完全扼杀玩家探索世界的欲望。但这种“一路神”的流程，并不意味乏味的过程。从游戏的关卡设计推测，创造它的是一群经验老道的游戏人。他们把所有的精力都放在调试每一片战场上，使游戏中的战斗区域，都变成杀人者的乐园。战场中充满可以直接互动的物品，目的只有一个——帮助玩家用各种稀奇古怪的方式杀死敌人。玩家可以把远处的敌人拉来，踢到附近仙人掌或电缆上；也可以把炸药扔向敌人然后一枪打爆；还可以一脚踹开掩体，把敌人活活压死。每个战场都充满互动要素，这些要素，被小心翼翼地摆放在恰到的位置上。玩家在每场战斗中，都能感受到连绵不绝的火爆，舒舒服服地享受射击所带来的快感。这正是剧本类FPS所缺乏的乐趣。这样的设计，不再让玩家去触发可见或不可见的开关，然后看着游戏自说自话表演。它把玩家行为本身与战场效果牢牢地结合在一起，形成紧密的互动关系。

FPS玩家对火爆体验的欣赏，背后隐藏着对“新、奇、特”的渴望。剧本类游戏尝试用射击以外的东西来满足这一需求，《子弹风暴》则把重心放在射击本身。相比《现代战争》中形形色色又大同小异的枪械，《子弹风暴》只有屈指可数的几把枪。但每种枪都与众不同，加上每把枪各自独有的蓄力攻击，足够支撑起本就不长的单人战役，让玩家保持新鲜。无论是会拐弯的狙击枪，还是路线诡异的钻头炮，这些新奇的玩法都会让玩家享受不同的射击快感。一个普通玩家进行FPS的单人战役时，不在乎M4A1和M16到底有什么区别，但他们会很清楚感受到狙击关与其它关卡的不同。这就是枪械本身，作为FPS游戏的核心，带给游戏体验的显著影响。在这一点上，《子弹风暴》更胜一筹。

正如广告所称，它让玩家去杀人，用各种方法去杀人，找到不同枪械的乐趣，在充满互动的战场中，找到属于玩家的火爆快感。

单人战役：享受还是参与

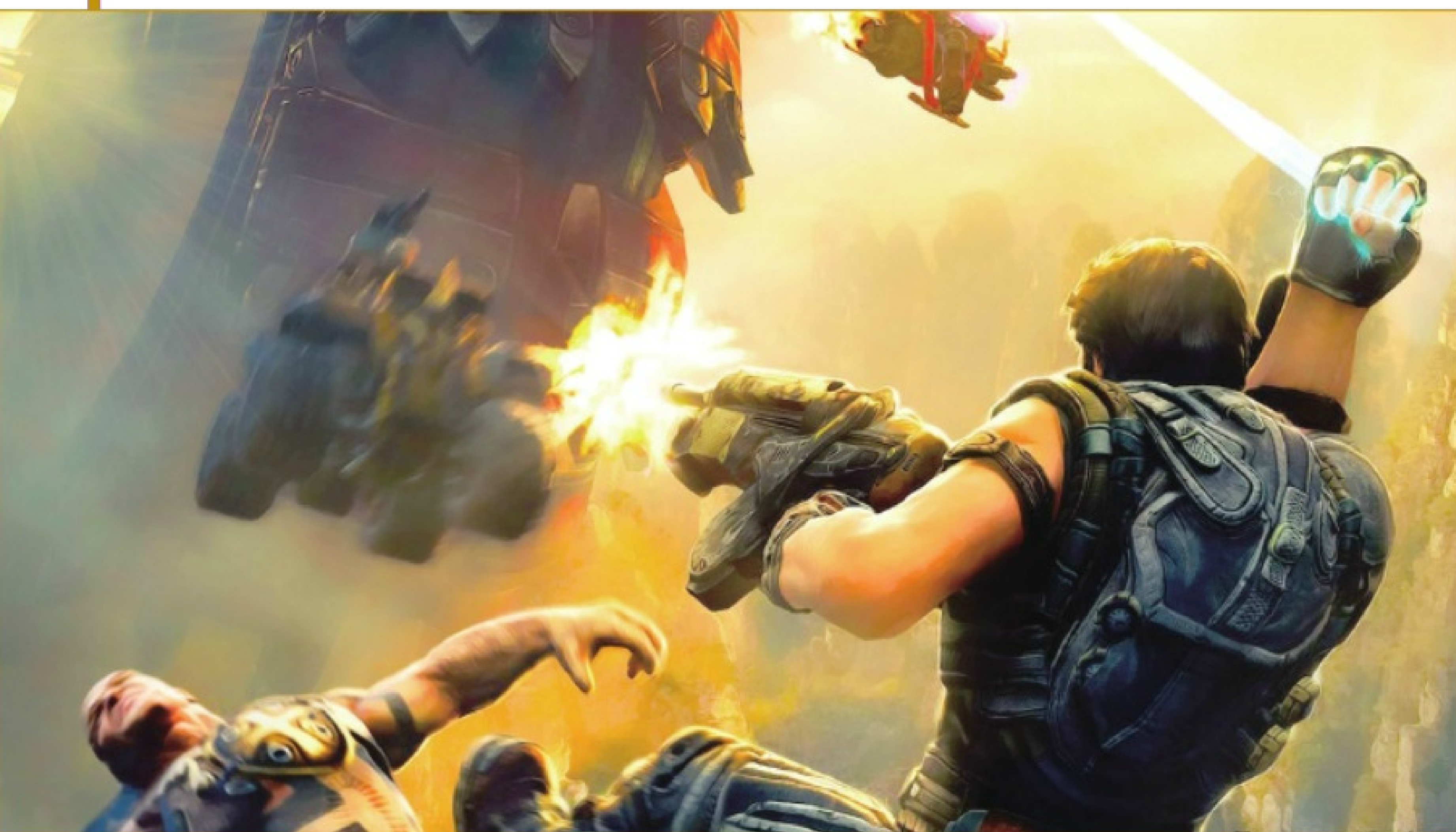
现在，回到最初的问题，FPS游戏的单人战役应该走向哪里？

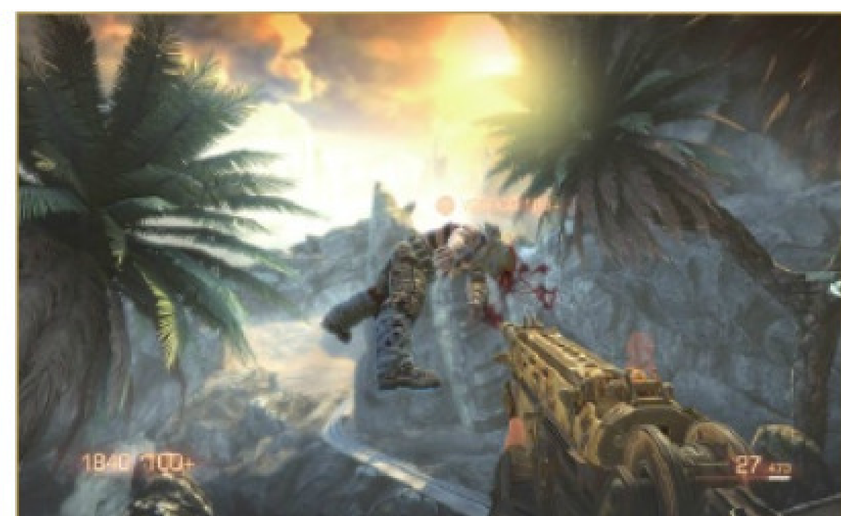
《现代战争》把FPS带进了新纪元，也可能是一条不归路。CoD的制作者们，把注意力集中在故事体验与情绪营造上，把战斗与射击放到次要位置。或许是两部“现代战争”在前者上做得太出色，掩盖了相对羸弱的后者，而后者本应是FPS的核心。直到《黑色行动》推出，制作者再无法把握两者间的平衡，跌倒在一个接一个的脚本触发器上，裸露出苍白无力的内核。尽管《黑色行动》在市场上获得了不亚于“现代战争”系列的漂亮成绩，但越来越多的玩家开始

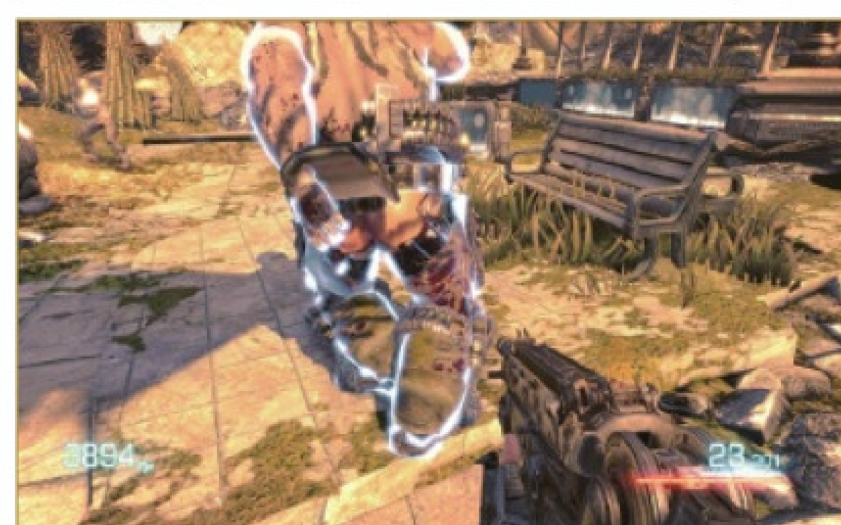


（左上图）你被丢在这里，然后就开始厮杀，People Can Fly根本没打算弄那么多儿女情长
（左下图）一次技巧杀人的典型动作
（右上图）看似很靠谱的大叔，没想到衣服口袋里面藏着一份便当
（右中图）不要问“没有子弹怎么办”，你可以用猛踹的方式踹出高评价……
（右下图）主武器PMC的蓄力攻击能直接将敌人打渣，小Boss一枪就能解决









技术杀人，炼成!

将ACT游戏的要素做进FPS，这种想法听起来过于反智——习惯思维中的ACT，根本就无法在主视角下进行表现，只显示一支漂浮在空气中的大枪，限制了表现力，就像让“硫酸脸”去制作主视角的“忍龙”，这恐怕会把他逼疯。折衷的办法就是用《生化危机4》的越肩视角或一些FPS喜欢的第一、三人称视角切换，在保持FPS“移动、射击”特性的同时来表现主角的身体动作，实现所谓的“动作性”。FPS对ACT借鉴最为成功的例子——《光环》吸收的是“连击”“机会判定”等概念——面对持有能量盾的“豺狼”时，要用电浆武器蓄力破防；面对“精英”“猎人”的冲刺时要先闪避，再利用对方的出招硬直实施绕后攻击。《光环》本质上依然是射击游戏，士官长一旦赤手空拳就“动作”不起来。《子弹风暴》里那位“金刚狼”造型的主角就不一样了，即便子弹告罄也毫无压力，可以靠“动作”来痛宰各种脸上写着“欠扁”二字的怪物。

这还能算是FPS吗?

嗯，你也许会说，FPS本质上也是动作游戏，枪相当于刀剑攻击范围的延伸，射击和动作间并没有不可调和的矛盾，但真正的冲突来自两类游戏截然不同的操控方式。ACT只要指令输入正确，角色便会使用对应的招式，你可以决定打哪个敌人，但无法决定打他身上具体哪个部位。“忍龙”中的断肢技是靠特定的按键组合来完成，玩家绝不可能做出《子弹风暴》那种“先射杂兵下体，再对准脑袋一脚踢飞”（Mercy评价）的组合动作。

区别于ACT的面攻击，FPS操作针对的是“点”，它控制的是每一招的具体攻击位置，而不是攻击方式（发招），这才是决定ACT攻防体系与主视角不完全兼容的根本原因。ACT中各种流畅的杀戮表演，前提是对敌人良好的控制力——第一招命中后，接下来的动作就会锁定在目标身上尽情发挥，于是我们才可以操作但丁淡定地运用挑空、连击、浮空乱射等招式，动辄打出两位数的连击，享受唰唰增长的Combo数字和高评价带来的成就感。在FPS的主视角下，玩家并不具备对敌人的控制能力，一梭子弹只能将敌人打成筛子，一枚爆弹丢出去只能将杂鱼炸飞。

毫无疑问，《子弹风暴》颠覆了FPS的规则和玩家们的预期，但这并不叫人意外。如果你熟悉People Can Fly的以往作品，就会知道“Kill with Skill”并不是新近的发明，而是他们制作FPS的一贯思路。将FPS当ACT来制作的“歪风邪气”始于2004年的《止疼药》（Painkiller）开始，到了2009年的《死灵战士》（NecroVisioN）到达顶峰——这款波兰小组Farm 51制作、People Can Fly两位主创Wojciech Pazdur、Kamil Bilczyński担任主设计的游戏，系统的复杂程度要远远超过《子弹风暴》。它有猛踹、慢动作、连击评价等“让子弹飞”系列技能，还有怒槽Max、超必杀这些对ACT乃至格斗游戏元素的借鉴。借助一战幻想的背景，游戏的动作设计十分大胆，出现了魔法、骑龙战斗、召唤不死怪等扯淡到爆的玩法。这些游戏在疯狂的颠覆的同时，却并没有激起多大市场反响，不少玩家听也没有听过它们的名字。

People Can Fly闭关反思，最终领悟到，要想“多年媳妇熬成婆”，除了EA大大保驾护航，自己也要对游戏风格拿捏得当。可以“Kill with Skill”，但别太复杂；可以重金属，但别太不着边际。最后，正经也不太能要——得让游戏的故事和氛围完全走上“歪路”，确切地说，就是Epic不惜将《战争机器》拿给《子弹风暴》当恶搞素材：为什么重金属科幻题材的主角一定要是虎背熊腰、不苟言笑的大叔?也可以长一张Marcus Fennix的脸，却长着瘦猴式的身板嘛!谁说此类题材中的女性角色一定就是要用柔情来点缀电锯男们的铁血情怀?外形如Anya（《战争机器》唯一的女角色）胞妹的Trishka，宰人、吐槽和爆粗口的本事绝不在那帮爷们之下。身为大反派的Sarrano将军身上根本找不到阴险、狡诈、冷血等属于阴谋家的气场，根本就是个尖嘴猴腮，张口必然狂飙脏话的小丑式人物啊!还有那两个“战争机器”翻版来的角色（军医Whit Oliver和炸弹专家Rell Julian），他们刚开场不久就挂了（但制作组还煞有其事地给这两个便当人物做了完整人设），这让同类型游戏中那些因为不够重量级（如《战争机器》中的Carmin兄弟们）而总被编剧整得死去活来的角色们情何以堪!

青春、热血、荤段子、黑色幽默以及夸张动作、纯粹暴力的大杂烩，竟烹饪出一种介于现实和幻想间的怪诞趣味，酷劲十足、刺激异常，其中的亮点和新意更是层出不穷。是的，People Can Fly的怪人们就是要用一帮扭曲的角色在这个扭曲的世界中用扭曲的FPS方式实现FPS玩家做梦都想不到的生猛暴爽。在重金属摇滚和震耳欲聋的枪声伴奏下，玩家即便在最高难度下也不会在意被子弹撕碎的威胁，热血始终沸腾。



你得承认，过去10年的大众口味是再熟悉不过的MoH和CoD，现在，你不想换个口味么?

抱怨，对剧本类游戏产生审美疲劳。当没有了精彩的剧本和巧妙营造出的环境时，此类游戏就成了《战地——叛逆连队2》这样糟糕的单人战役。所幸"战地"也不是一个靠单人战役吃饭的系列。

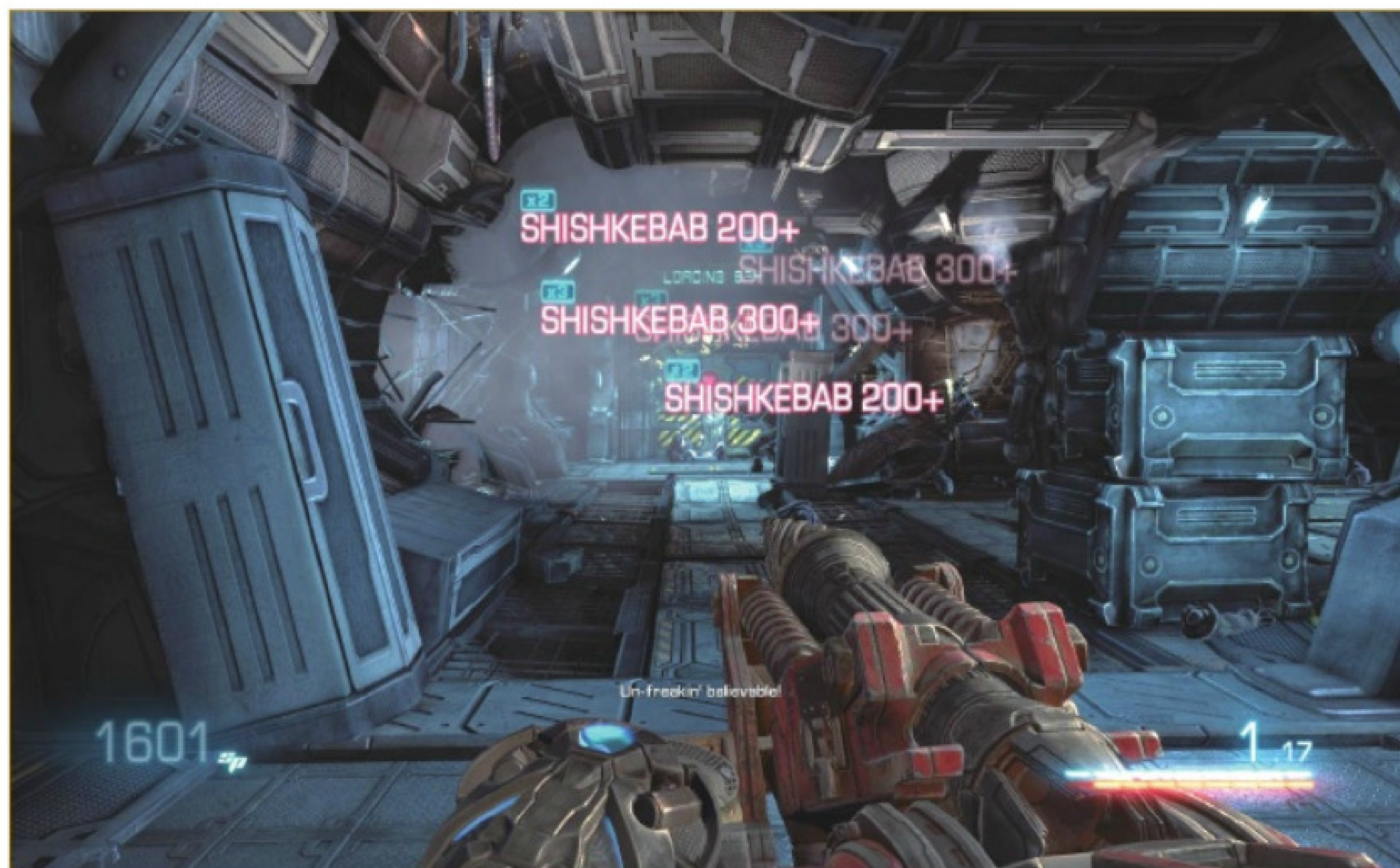
玩家在剧本类游戏中，更像是观众而不是演员。他们只是在提示下，去触发唯一的选择，然后老老实实地看演出。精彩华丽的演出可以让他们暂时忘记之前的无趣，并为之鼓掌喝彩。然而当众多的发行商要求开发者集中注意力，全力设计这些跳出射击行为的东西时，玩家终于筋疲力尽了。他们发现如今FPS的射击部分其实并不好玩，最终选择放弃。

《子弹风暴》的制作者意识到这一点，他们希望玩家可以参与到游戏中来，不单单是观看它，而是去玩，去射击，去战斗。它注重战斗所产生的丰富体验，剥去冗余的细枝末节。它讲的故事不算新颖，流程也是一条肠子通到底，战斗间的行进相对较长。设计者果断放弃对这些东西的雕琢。让玩家投身于酣畅的战斗，这正是People Can Fly所希望达到的效果。

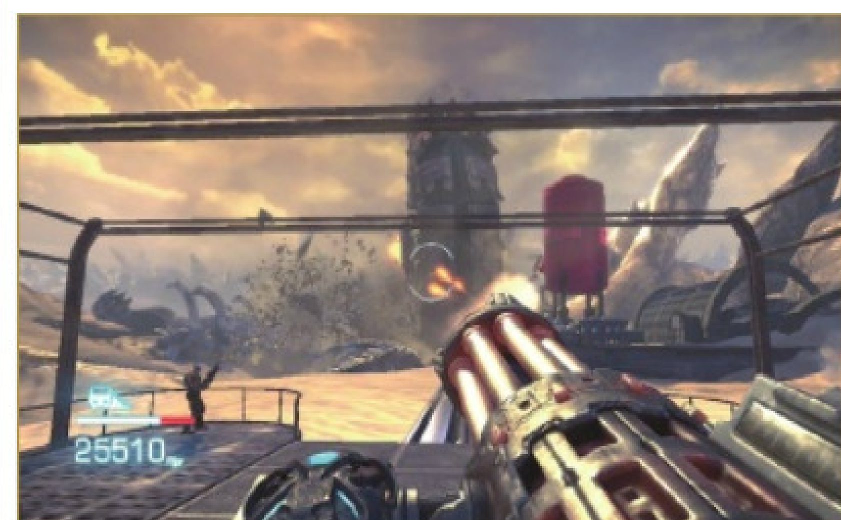
《子弹风暴》的意义是，在剧本类游戏大行其道时，重新唤起人们关于游戏乐趣本质的探讨。仅仅是探讨，因为这个游戏本身并没有最好地解答问题。它确实在射击战斗的部分提供了很好的答案，但其它方面做得并不完美。正如评论所指出的，FPS/TPS的框架已经非常完善了，需要更新的血液注入，但遗憾的是，《子弹风暴》其实也并没有创新到哪里去。重新引入技术计分和来自动作游戏的混血，是个很有意思的思路，但People Can Fly肯定并没有尽力做到最好，他们甚至都没有作出把这种计分引入多人对战以代替传统胜负模式这一最起码的努力。毫无分支的流程、对玩家行动区域的种种限制、一味追求火爆而忽视更细腻的情感渲染，都是软肋。最令人失望的是，这个讽刺CoD系列的游戏，竟然有和《现代战争》类似的最终Boss战，留下虎头蛇尾的整体印象。

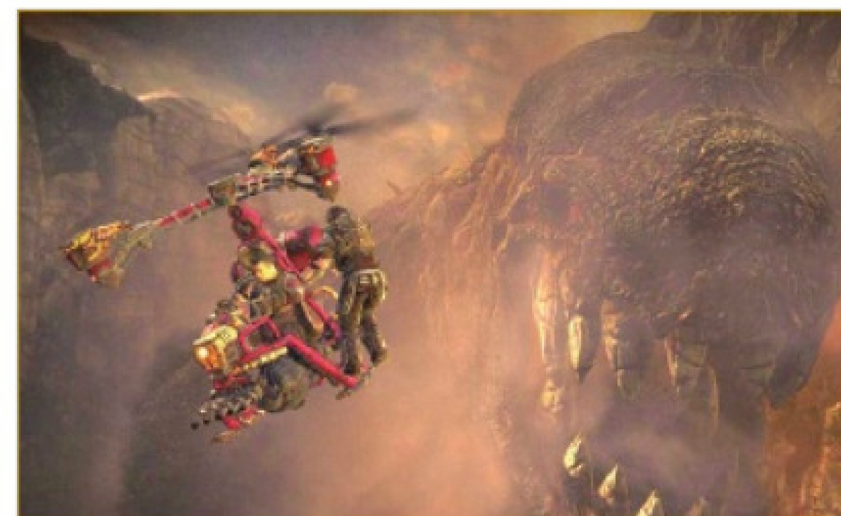
这的确是一个良好却会令你很快厌倦的设计尝试。但它足够引起一种兴趣，让你关心到底是跟着脚本看游戏，还是自己去打游戏的争论。这争论会在FPS，乃至整个游戏界持续下去。FPS的单人游戏应该怎么做，需要制作者与玩家共同找寻答案。现代的FPS已经告别了拿着手电筒找药箱的时代，走进百花齐放的新纪元。除去在网络上寻找对战的快乐，还可以在《光环》中体会战术运营的乐趣，在《现代战争》中找到大片的刺激，以及在《子弹风暴》中寻回火爆的冲击力。

这正是当今FPS玩家的幸运。P



（左上图）总是这样杀戮可能让你厌倦，但不断冒出的成就又能激励你继续继续……
（右上图）一直在纠缠着主角团队的大轮子
（右中图）每当"哥斯拉"式的大怪出场，玩家首先想到的不是战或逃，而是拿它们配合Killskill玩出花样
（右下图）看到成就列表，你感觉如何，感觉如何了呀！









这肯定不是一款完美的游戏，但一定是打上鲜明People Can Fly烙印的游戏！



死亡空间2

■贵州 Yago

为什么要玩这款游戏

2008年上市的《死亡空间》堪称惊悚动作类游戏中的后起之秀，自从上世纪末《生化危机》与《寂静岭》一对王者系列引发恐怖游戏黄金时期后，模仿克隆者有如过江之鲫，但像《死亡空间》这样剧情、画面、操作面面俱到的上品却相当罕见。《死亡空间2》承接上代故事结尾，在艾吉斯七号行星经历石村号恐怖事件后唯一生还的CEC工程师艾萨克·克拉克被地球政府的搜救队发现，以蒂德曼博士为首的研究小组将艾萨克和石村号一同带回土卫六斯帕诺空间站，经过三年研究，蒂德曼博士利用艾萨克体内的信号源复制了一具神石，没想到这个仿制品同样也有蛊惑人心触发尸变的毁灭功效。被洗脑的艾萨克在统一教教徒的营救行动中逃出囚室，此时斯帕诺空间站内已经开始爆发尸变灾难。逃亡中的艾萨克不但要对付层出不穷的怪物，还得寻回这三年中失去的记忆，更要努力辨清谁是朋友谁是敌人，而他深爱的女友，前作中已死于非命的石村号女医官尼珂也不时以幻象形态出现并扰乱艾萨克的心智。最终艾萨克在女飞行员艾莉的帮助下成功摧毁空间站内的神石，地球政府草菅人命的阴谋破产，艾萨克也摆脱尼珂的阴影开始了新生活。本作剧情依旧悬念丛生，画面仍然极具视觉震撼效果，操作也是一如既往的流畅，大幅增加的隐藏收集要素显著提高了游戏的重复可玩性。《死亡空间2》谈不上有多大突破和超越，它应该是前作的完美延续，只要是玩过一代的朋友，就没有任何理由不继续关注工程师艾萨克的命运。

精品 总评 8.7

制作	Visceral Games	
发行	Electronic Arts	
类型	射击	
语种	英文	
游戏性	Gameplay	8.8
上手精通	Difficulty	8.6
画面	Graphics	8.6
音效	Sound	8.8
创新	Creativity	8.2
剧情	Story	8.8



系列背景

《死亡空间》游戏 2008年

话说公元2508年，人类挥霍无度，地球矿产资源消耗殆尽，有志之士提出开发地外行星矿藏，CEC（协和采矿）公司应运而生，他们制造的石村号成为人类历史上第一艘利用重力牵引技术采掘地外资源的碎星舰。石村号以毁灭性手段粉碎行星萃取矿藏，当它在艾吉斯七号行星执行第35次任务时从地下深处找到一座巨大神石（The Marker），此事当即引起轰动，因为两百多年前有个叫奥特曼的考古学家正是受这种神石点化创建了统一教（Unitology），该教派历经多年发展已成为地球第一大宗教，CEC公司和石村号上都有统一教教众的身影，石村号碎星舰的船长也是统一教信徒。神石是统一教教义中的圣物，石村号船长不顾技术专家的反对将神石装入船舱，与之接触过的船员纷纷产生幻觉，性格也突趋暴力，冲突事件中的死者离奇尸变为双手骨刃的嗜杀怪物，被尸变怪杀死的人也会变为怪物，这种可怕的连锁反应迅速席卷整艘星舰，CEC公司总部收到石村号求救信号后派出一个五人救援小组乘科利恩号飞船前往艾吉斯七号行星调查，其中就有主人公艾萨克·克拉克，艾萨克是CEC公司的工程师，因为担心时任石村号医疗官女友的安危自愿报名参加救援组。抵达艾吉斯七号行星后，艾萨克等人接连遭遇噩梦，先是科利恩号撞毁，随后又受尸变怪攻击，同行的女计算机专家肯德拉居然还是居心叵测的统一教卧底。艾萨克自从登上石村号就经常看见女友尼珂的幻象，其实尼珂已经在尸变灾难中自杀，艾萨克所见的尼珂是神石在他意识中生成的心魔。在石村号首席科学官凯恩博士的帮助下，艾萨克过五关斩六将最终毁坏神石并只身逃离石村号，但尼珂的幻影依然紧跟着他...

《死亡空间——坍塌》（DeadSpace: Downfall）动画片 2008年

《坍塌》发生于《死亡空间》游戏一代前，本片描述的是石村号抵达艾吉斯七号行星后挖出神石并引发尸变的过程，女主人公艾丽莎·文森特是石村号上的保安队长，她亲眼目睹神石对船员的精神干扰，也见证了首席科学官凯恩博士争吵中失手杀死船长马赛亚斯的悲剧。尸变爆发后艾丽莎带领一帮手下斩妖除魔试图杀出重围，但她最终未能成功脱险，艾丽莎留下视频遗书后毅然打开密封舱门与群怪同归于尽，舷窗外艾萨克等人乘坐的科利恩号飞船恰好赶到……


隔空取物超能力有很多种玩法

《死亡空间——余波》（DeadSpace: Aftermath）动画片 2011年

《余波》的故事在时间线上排在游戏一代之后。继石村号和科利恩号失去联系后，CEC公司再次派出欧班多号星舰赶往艾吉斯七号行星调查情况，不料也同样失去联系。不久后，地球政府的阿布拉克西斯号截击舰最终发现欧班多号星舰，经过登舰搜索在引擎舱找到4名幸存者：保安队长尼古拉斯·卡特纳、工程师亚历山德罗·博戈斯、首席科学官诺兰·斯特罗斯和女医生伊莎贝拉·赵。阿布拉克西斯号摧毁欧班多号星舰并将4名生还者送到土卫六斯帕诺空间站的研究中心开始秘密审讯，本片以4人回忆的角度倒叙欧班多号星舰上发生的事情，保安队长尼古拉斯·卡特纳最终神经错乱自杀，工程师亚历山德罗·博戈斯吐露实情后被审问者处死。诺兰·斯特罗斯鬼迷心窍研究尸变并杀死自己的妻儿，伊莎贝拉·赵与斯特罗斯有私情，但最终还是她将神石碎片抛入飞船引擎摧毁。来自地球政府的总监杀死涉及此案的所有审讯人员意图灭口，他要求赵加入神石研究小组，赵拒绝后也被处死。斯特罗斯因为曾与神石建立精神感应，又熟悉那些怪异字符被留下作为观察研究对象。数周后，地球政府在艾吉斯七号行星附近的太空中发现一艘逃生飞艇，里面是昏迷不醒的艾萨克·克



网络商店可以买卖装备道具，还能存放物品


道具栏也是立体悬浮式的全息菜单

拉克，他被迅速送到土卫六空间站与斯特罗斯共同接受研究。三年后，《死亡空间2》游戏版的故事拉开帷幕……

剧情攻略

第一章 无孔不入

“艾萨克，艾萨克，快啊，来接电话！”尼珂·布伦南跨越四个星系中转站的视频呼叫唤醒了睡梦中的我。

通讯显示屏上的尼珂精神焕发，全然没有想到时差的问题：“这艘飞船真是太棒了，我非常喜欢在这里工作。如果没有你对我一直以来的鼓励，我不可能取得今天的成就，谢谢你，艾萨克。”

“只要高兴就好，所有这些都是你努力的结果。”虽然好梦被扰，但看着女友如此高兴，我还是备感欣慰。我和尼珂的感情是这个星际旅行时代中不多的奇迹，作为CEC公司的技术工程师，我经常满宇宙乱跑，自从尼珂成为石村号星舰的医官后，我们更是聚少离多。虽然相隔着无数个星系，但我对她的思念却愈加浓厚，相信她对我也是同样的感觉。

美好的回忆总是短暂的，尼珂的图像和声音消隐于黑暗中，取而代之的却是一个冰冷无比的声音：“艾萨克，你又走神了！克拉克先生，你刚才在说自己经历的那场噩梦，你那位死去的女朋友叫什么来着？”我眼前坐着一位神情肃穆的审问者，他那有如刀尖般犀利的眼神、毫无温情可言的语气以及我身上将双手捆住的束缚衣都表明，我现在的处境不容乐观。

“对了，尼珂·布伦南。她曾是石村号碎星舰上的一名高级医官，这艘星舰参加了艾吉斯七号行星上的采掘工作，据我所知，石村号抵达那里后突然与外界失去联系，后来你自愿报名参加了救援队，对不对？你们在船上发现了什么？”

“他们发现了某种东西……”眼前无数闪烁的幻象让我头疼欲裂，滚过喉头的声音仿佛来自别人。



“什么东西？”

“神石。”

“你是否接触过神石？”审问者步步紧逼。在他身后，原本是黑暗屋角的地方隐约浮现一幕幻景，幻境中那尊暗红色的巨大角状物体我非常熟悉，那就是所有噩梦的源头——神石，但神石前还有一个我更熟悉的身影，那是尼珂！但是，她真的是尼珂吗？满面鲜血淋漓的她一步步跨出幻境，径直走到我跟前。我想跳起来尖叫，想转身逃跑，想摆脱这恐怖的噩梦，但手和脚却仿佛已不再属于我。蹲伏在桌面上的尼珂宛如一只浴血的怪兽，昔日动人的面容已被无数条血迹覆盖，苍白的皮肤在殷红血迹衬托下触目惊心，无尽亮光从她空洞的双眼和口中喷射而出，不知何处传来的恶魔之音在我头顶炸响：“和我合为一体吧。”

“艾萨克，艾萨克！”意识深渊中隐约听到有人在呼喊我的名字，是气急败坏的审问者吗？我吃力地睁开眼睛，发现一个陌生的男子把我从床上扶起，听声音刚才就是他在叫我。审问已经结束了吗？难道这又是另一个幻境？我几乎快要崩溃。

“戴娜！我找到了艾萨克·克拉克，我找到他了！”这个男人见我醒来，立即向胸前的呼叫器报告。

“干得好，弗兰克，小心一点，他已经昏迷太长时间了。”从呼叫器那头传来的对话中，我知道了眼前男人的名字叫弗兰克。

我挣扎着从干涸的喉咙里发出呓语般的问话：“我这是在哪里？”

弗兰克注意到了我迷茫的眼神，他扶住摇摇欲坠的我道：“好了，我知道你现在非常疑惑，我会向你解释一切，但你必须相信我，好吗？你现在正处于极度危险中！”弗兰克的话音未落，他的身子突然像受到电击般挺直，一柄尖锐的骨刃从他胸口穿透而过，紧接着一对白森森的爪子从后面抓住了他的双肩，三根仿佛从黑暗中冒出来的触手准确无误地刺进他的脸庞，已经说不出话的弗兰克抽搐起来，他脸上的肌肉扭曲，然后这张脸毫无预兆地爆开，变成一丛绞缠着触须和牙齿的血肉，但他还活着，我知道他还活着，只是变成了另外一种生物！求生的本能驱使我用肩头



顶开这位变异的救星，掉落在地上的呼叫器里传来那个叫戴娜的女人的声音："弗兰克，弗兰克，你怎么了？我的上帝啊，艾萨克？艾萨克·克拉克，如果你能听见我的话，赶紧跑，快跑！"

我所在的地方似乎是一处医疗研究所，借着周围微弱的灯光可以清楚看见，几乎每间病房里都有血肉模糊的怪兽冒出，就和杀死弗兰克的那只一样。留在这里只能坐以待毙，我裹在束缚衣里朝着走廊飞奔（Shift键），刚踏进安全区大门就觉得脚上一冰，回头一看差点魂飞魄散，一只下颚裂开的人形怪兽拽住了我的脚踝。生死关头我用尽全身力气猛踹这只丑陋的怪兽（连按E键），它被蹬得退后几步，恰好闭合的安全门生生把这家伙夹成了肉酱。

惊魂未定的我沿着昏暗的通道摸索前进，走廊尽头的墙壁上有台浮现照相机全息图标的设备，那是存盘终端。打开旁边的自动门，手术室里的两名武装卫兵立刻发现了我，但他们还来不及做出任何行动就被天花板上伸出的怪兽触手卷走，响彻屋顶的惨叫声宣告了他们的结局，我无暇关注这两位倒霉鬼，



娱乐过头，恐惧不再

与一代相比，《死亡空间2》少了一些压迫神经的恐怖气氛，多了很多娱乐性十足的花哨噱头。这种改变未免使它有脱离惊悚游戏的嫌疑，但如果沦落为动作射击游戏，它却又未必能达到《毁灭战士3》的高度。当玩家扣动扳机时如果心跳频率不高，即使身陷群怪包围也只会惦记着如何用最少的子弹和最合理的射击模式干掉怪物，那就不是"死亡空间"了。

笔者曾在评论上一代《死亡空间》时说过，这款游戏的恐怖理念很特殊，那是一种束手待毙的无力感，一种近似于幽闭症患者的惊慌失措，没有保命的绝招，手头的弹药所剩无几，怪物的身手总是那样敏捷，主角的动作总嫌缓慢，走廊里的灯光总是那样昏暗，提心吊胆之际却听到前方拐角处传来微弱却清晰的女子哭声，试问阁下能否还有足够胆色前进？《死亡空间》对恐怖气氛的营造颇具开宗立派的气度，可惜《死亡空间2》未能在此基础上有更进一步的提高，二代仅仅是横向拓展了游戏的发展空间，可自由活动的零重力跳跃模式、与时俱进的多人联网模式、多难度级别逐层解锁等新设定也许能满足部分玩家，但在如何强化恐怖元素方面《死亡空间2》表现平庸，除了初期几段CG镜头做得不错，频繁出现的尼珂幻象最后完全失去对玩家的震慑，各种怪物的攻击模式更强调速度，而不是出人意料的惊恐效果，这意味着战术射击正在取代惊悚冒险。如果《死亡空间》的后续作品还想继续红火下去，这种错误最好能得到及时纠正。

EA以多元平台营销策略打造《死亡空间》的大手笔无疑是成功的，横跨游戏、动画、漫画三界的这个品牌以互补结构编织了一张巨大的故事之网，每一款游戏，每一辑漫画，每一部动画都能独立存在，不过每部作品的剧情却像乐高积木一样能与其他作品紧密衔接，玩家需要足够时间和耐心才能全面了解整个来龙去脉。引人入胜的惊悚剧情吸引玩家结束游戏后必然想去看动画，看完动画后又想再看漫画，知道得越多就越对贯穿所有故事中的"神石"感到好奇，但续作永远不能也不会给出全部谜底，它们只会带来更多牵肠挂肚的悬疑和更多节外生枝的伏笔，环环相扣中疑窦丛生，永无止境。与时下流行的多平台游戏主机同步推出某某大作的炒作手法相比，这种营销策略显然技高一筹，EA数钱数到手抽筋自不用说。

径直冲上楼梯来到观察室。观察室里的显示屏上正在播放一段录像视频，一个叫诺兰·斯特罗斯的病人自称在幻觉中看见无数黑色和红色交织的怪异字符，神智失常的他似乎还涉嫌杀人，医生们仔细检查过斯特罗斯的眼部没有发现任何病变，这意味着他可能需要精神方面的治疗。我开始颤抖起来，斯特罗斯说的黑红色字符不正是神石表明铭刻的那些东西吗？医生们认定斯特罗斯精神失常，那我呢？我和尼珂的故事，石村号上惊心动魄的冒险，也全是我的臆想吗？我低头望了一眼紧紧绑住双手的束缚服，看来医生们对我也早有定论。从左侧的舷梯绕到观察室后面，这里有两扇自动门，右边那扇门上黄色的全息锁键表明它还暂时无法通行，因此我只能选择左边那扇门。

有个自称蒂德曼博士的声音在公共广播的扩音器里通知全体工作人员停止所有工作，监控室的玻璃窗上斜倚着一个人，看服饰应该是研究所里面的医护人员，他死了吗？我还没来得及多想，那具尸体突然活过来，一柄手术刀同时抵在我的咽喉处：“我认得你，你是4号病人。”他怪异的笑声在黑暗中显得格外刺耳。

“嗨，老兄，放松点，别这样！”对方手臂的颤抖非常明显，要命的是那只手臂握着的手术刀又异常锋利，也许用不着等外面那些怪物扑上来我就会变成一具尸体。

这位老兄的精神看起来已接近崩溃，他说话也有些语无伦次：“蒂德曼说了……所有项目都要清除，知道接下来是什么吗？我们都得死，没有人能活着出去。”

“我们能活着逃出去，相信我，只要解开我的束缚服，让我的双手恢复自由。”我只能尽力安慰这位老兄，他挥刀割断了我的捆绑带，还指点我拿到旁边柜子里的血瓶和多功能手电筒，但这个不幸的人最终还是选择了自戕。“我所做的一切已经让我无处可逃，艾萨克，我们对你做的事情足以让我们在地狱里燃烧！”他临死前的遗言让我莫名其妙，难道除了外面肆虐的怪兽，还有什么秘密让他失去了生存的勇气？

电梯门口的全息显示屏上突然跳出一个陌生女人：“艾萨克，是你吗？”她一开口我就听出，她就是那个通过呼叫器与弗兰克联络的女人。

“你是谁？”

“我叫戴娜，我要把你救出来！”

“为什么？”

“你在艾吉斯七号行星时感染了一种魔症，如果你能逃到我这里来，我可以想法治好你，否则你的心魔必将致你于死地。”

“我为什么要相信你？”

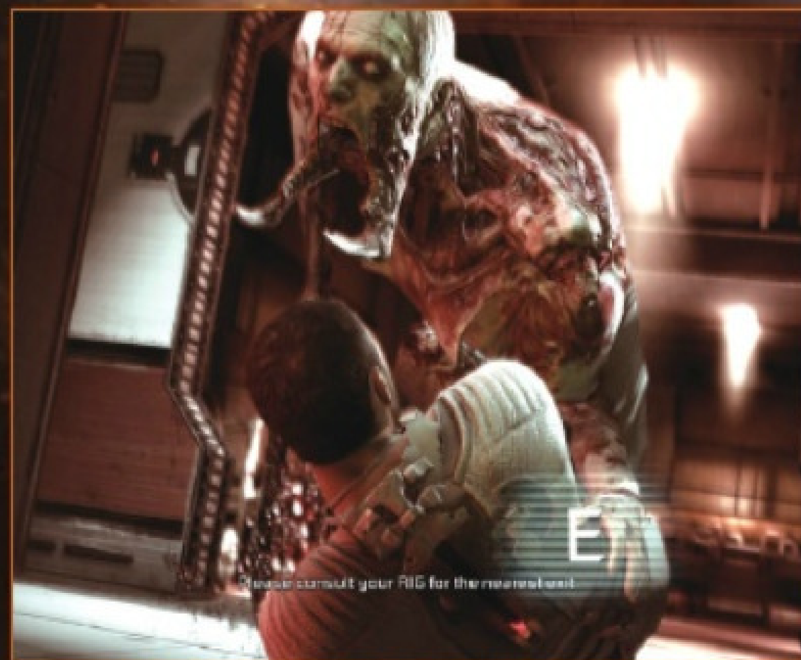
“因为我是唯一不会向你扣动扳机的人！记住，按我给的撤退路线走。”戴娜的头像一闪而逝，她显然是位个性强悍的女人。对于我而言，还能有别的选择吗？

乘坐病员接待室的电梯来到楼下，一片漆黑中我不小心踢到地上罐子发出的哐啷响声让人心惊胆战，踩到遥控器后迸发的巨大音乐轰鸣差点没让我昏厥倒地。戴娜没有骗我，她真的通过网络发来一套精确的逃亡路线图，我随时可以查看自己该走哪条路（B键）。我爬过狭窄的维修通道掉落进手术室里，磁浮手术台上还躺着一具尸体，我拆开旁边的磁浮控制台获得隔空取物能力，右键瞄准模式下按F键能抓起物品，再按鼠标左键即可将抓起物品用力抛出。砸开前进路线上的玻璃窗后，两只僵尸相继扑出，我以隔空取物特技射出两根钢棍将它们钉在墙上。乘电梯来到一团漆黑的动力室，环形通道中闪出的几只怪物被我射出的钢棍击倒，前面走廊里我学会了用空格键和鼠标左键踩踏砸烂怪物尸体，这样做经常可以找到宝贵的补给品。

重症监护室的手术台上捆着一名挣



噩梦中还有噩梦



被怪物扑倒在地时可连击E键挣脱



扎求救的病人，我刚走到控制台前想救人，紧随涌入的怪物杀死了这个可怜的人，我从控制台上拆下等离子切割枪干掉怪物为他报了仇。等离子切割枪是件好武器，拍下空格键就能让切割光束旋转90度，用它截断怪物肢体可以更有效地消灭这些家伙。重症监护室大厅里有更多怪物，我杀开一条血路后从戴娜口中得知这里是土卫六的斯帕诺空间站，


换上了新的防护服


静止术可冻结移动物体



这座基地的主人蒂德曼博士企图杀死包括我在内的所有病员，他施放的电磁干扰暂时切断了我和戴娜的联系。在静力手术室中，我破解控制台加密电路后获得了静止特技，破解时以鼠标滑动旋转小屏幕上的指针，环圈变为绿色时表示处于开锁位置，点击左键即可解锁，连续三次解锁即可完成破解。面对一只扑来的怪兽，我瞄准并按下C键顿时让它凝固不动，这时再从容不迫发射等离子切割枪就能轻松击倒怪物。静止特技需要消耗静电能量，衣服背后脊柱血量计旁的半圆形刻度仪就是静电能量槽，在手术台旁的充能器上可以补满静电能量。用静止特技定住出了故障的安全门后，我乘电梯来到急救中心，尼珂的幻象不时出没于我身畔，让我无法分清真实和虚幻。急救中心里发生了氧气爆炸，舱壁破裂后泄漏的空气卷走了一切活动物品，我腾出手来开枪击中屋顶的三角形红色开关这才免遭厄运。换上从网络商店里买到的工程师护甲，我感觉好多了，比起那件满是血污的精神病人专用束缚服，这件带头盔的防护服显然更有利于我的逃生大计。

穿过一段暴露在太空里的走廊，我赶在氧气耗尽之前抵达了交通平台。平台尽头停放着一辆毁坏燃烧的轨道车，一只身材巨大的怪物从车后探出头来，紧接着它朝我猛扑过来。我用静止特技定住它，然后发射等离子切割枪断其双臂，大厅墙上的充能器使我可以无限制地施展定身技，但我需要在跑动中及时避开它的扑击，几番交手后我终于把这只巨怪打成了烂肉。戴娜告诉我更多真相，当年石村号事件后，蒂德曼博士在艾吉斯七号行星附近找到了漂浮在太空中的我，他把我带到斯帕诺空间站研究了整整三年，研究表明神石已将某种自我复制信号铭刻在我的大脑中，只要我处于清醒状态，这种信号就会持续向四周发射，它是我产生各种幻觉的根源，甚至最终会夺走我的生命。为了获得更好的研究效果，蒂德曼不惜对我使用了大剂量的记忆抑制剂，因此我对这三年的记忆完全空白。戴娜让我赶紧乘轨道车前去与她会合，她有办法能去除我脑中的信号源。

第二章 快乐列车

爬过维修通道后我发现了一具升级工作台，可以用沿途收集的能量节点升级武器、护甲和静止模块，网络商店里也有了更多武器，但我现在还没钱购买这些高级货。前面是太空基地的居民区，蒂德曼博士下达的紧急疏散命令使这里陷入一片混乱，逃命的平民和疯狂的怪兽随处可见。刚从电梯里出来，有个男人在通讯视频上呼叫我，我在观察室里见过他，他就是那个被医生们研究的诺兰·斯特罗斯，但他知道我的名字，还说和我是朋友，但我却压根不认识他，也许这都要归功于蒂德曼的记忆抑制剂？一只怪兽从护栏外爬了进来，两发切割枪截断了它逞凶的一对上肢后，这家伙也只能任我宰割。走进洗衣房，灯光突然熄灭，躲在暗处的怪物们争相涌出，一曲狂乱的等离子华尔兹劲舞收场后，灯光又恢复了正常。平台东站的走廊上，我首次见到手臂上带有黄色气囊的新怪物，击爆气囊可以秒杀这种怪物，但也会给周围所有生物造成附带伤害。

在尸横遍野的交通车站台上，我又看见了尼珂，她孤零零地坐在那里，直到呼啸而过的列车将我从幻觉中拉出。这里还有一列轨道车，我走到车头破解控制台启动了列车，身后立刻传来熟悉的怪叫声，摆平挡路的妖孽后我拉开车门却发现前面车厢已经脱开，情急之下我纵身跃出，希望能借助惯性的力量直接跳入前面车厢。前方高速行驶的车厢门板接连掉落，幸好被我及时避开，抓


车厢中探头出来的巨怪

住车厢后连按E键终于爬了进去。一场突如其来的猛烈撞击把我从车厢里直接掀飞出去，但我的脚不知被什么挂住了，于是我就这样头冲下倒悬在站台边上，四周涌出更多怪物，我只能倒吊着持枪射击。打掉最后一只怪物后，我正要挣脱脚上的束缚，车厢里却冒出一只巨怪想把我拖进去，它的肩头有两丛黄色区域，根据我对爆囊怪的了解，那应该是它的命门，于是我瞄准巨怪的双肩一通猛扫，它吃了几发子弹后果然怪叫着丢下我退回车厢中，我趁势挣脱掉落到站台上。

第三章 统一教狂徒

按照戴娜的指示，我需要一条新路线赶往卡西尼塔区，听说蒂德曼博士也在寻找我，他又一次干扰了我和戴娜的通讯，看来时间紧迫。站台通道里的伏尸不时跳起两三只来给我一个惊喜，打退蜂拥而来的孩童怪后，斯特罗斯再次来电，他自称已经恢复了过去的记忆，但那只让他的头疼症状更加严重，神石上的符文时常在他眼前出没，斯特罗斯说我和他都承受着一样的痛苦。联系上戴娜后，我问起斯特罗斯的事情，她告诉我这家伙是个货真价实的疯子，他亲手杀了自己的妻子和孩子，因此才被送进医疗所接受监管。戴娜安排我从旧维修通道进入废弃物回收站，然后才能抵达卡西尼塔。进入统一教会区后，一扇玻璃窗前冒出一群怪物，里面有只爆囊怪，如果在窗前打爆它会震碎玻璃，附近所有生物都将被吸出去死于非命。爬过维修通道来到废弃物回收站，桌上有个逃生者留下一段如何利用隔空取物能力投掷铁棍消灭怪物的教学视频，先到控制中心关闭压缩机，接着进入无重力处理区，按Alt键起跳或降落，无重力跳跃中按Shift键可加速前进。跳到对面右侧控制室中启动风洞，跃入风洞避开迎面砸来的垃圾包，加速行至洞底按Z键校正上下方位，从右侧平台开门进入卡西尼塔地下区。以隔空取物拾起地上的动力电池塞入门边槽位，原先紧闭的自动门这下终于可以打开。卡西尼塔属于平民居住区，这里的舱室中随处可见统一教的宗教法器，新买的射线枪最适合解决贴着地面一涌而出的爬虫怪。


脆弱的玻璃窗暗藏杀机


冲入统一教教堂

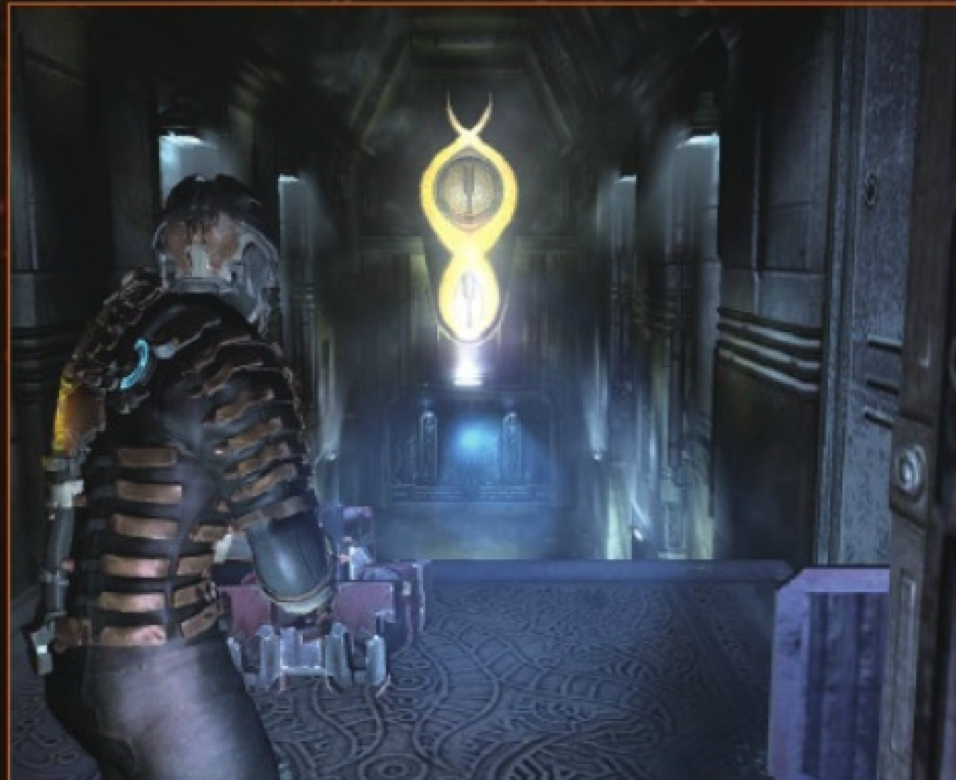
在晃动着走马灯的房间里，我突然感到一阵眩晕，眼前出现尼珂坐在床边哭泣：“艾萨克，我不想死，但这是唯一的出路……”

我摇着头，拼命想把这幻觉从脑海中甩出去：“不，你不是尼珂，真的尼珂已经死了。”

蒂德曼的手下驾着一艘飞行炮艇四处搜寻我的踪迹，我穿过怪物层出不穷的统一教教堂，又顶着炮艇的扫射弹雨窜入教堂大厅。戴娜告诉我她会在教堂顶层区与我会合，在争吵中，我得知她弟弟为救我而牺牲，看来这个女人和神石之间渊源也挺深。

第四章 教堂

我乘电梯来到教堂上层，图书馆区的怪物更多，统一教教义宣讲的声音在大厅中回荡。控制室的显示屏上方少了一枚动力电池，我从旁边的操纵台上抽出动力电池补上，对面紧锁的自动门顿时开启，但这扇门似乎出了点问题，反复开关闭合着砰砰作响。我消灭了四下里扑出的怪物，用静止特技定住闭合的门板，然后迅速冲进去。监控室里尼珂的魔音幻象再度出现，我刚爬出维修通道就见尼珂手持针筒一副凶神恶煞的模样扑来，扭打片刻后幻觉消失，我却发现握着针筒的居然是自己的手！在顶层礼拜堂内，通往前方的大门突然锁死，我呼叫戴娜赶紧远程解锁，同时注意到左侧有扇密码门，我的手刚搭上密码门，一只黑暗中扑出的怪兽从后面跳到我背上。费尽九牛二虎之力干掉这种东躲西藏的游击怪后，我乘坐升降梯来到教堂顶层，在殉葬地穴入口又遭到骨刃


深入统一教教区



怪和爬虫怪的联手围攻。

第五章 全是谎言

所谓的地穴区实际上是一个大冰库，连过数间大同小异的冰棺储藏库后，一些沉不住气的怪物跳出来挑衅我的枪法，可惜都被我轻松干掉。抵达重力控制台后无法联系上戴娜，我只好坐升降电梯到下层，这里有三个重叠旋转的重力引擎环，要想上顶部出口必须关闭它们。破解旁边的控制台，重力引擎环外侧上方出现带有特殊标志的固定板，以隔空取物扯下固定板，每两个相对的固定板可锁死一个重力环。拉下一块固定板只能暂时锁死重力环，如果拖延时间太长会导致重力环重新解锁，这时就需要对重力环施放静止特技以争取更多时间。锁死全部三个重力环后，四周飞腾而起的杂物表明已处于零重力状态。我用静止术定住头顶上的抽气扇叶片，飞上屋顶发现有个定时开关的活门，里面吐出一具接一具的冰棺，看准时机再度施展静止绝技，冲入活门终于来到顶层走廊。前面的网络商店里有新护甲和武器出售，卖掉沿途收集的半导体零件后，我给自己换了新装，这件防护服能强化新买的脉冲步枪，两者搭配威力大增。利用隔空取物拨开挡道的三堵磁板，爬进维修通道走了一段后突然掉落，墙上通风口内冒出的触须怪吓了我一跳。





冰库魅影



戴娜原来也并非善类

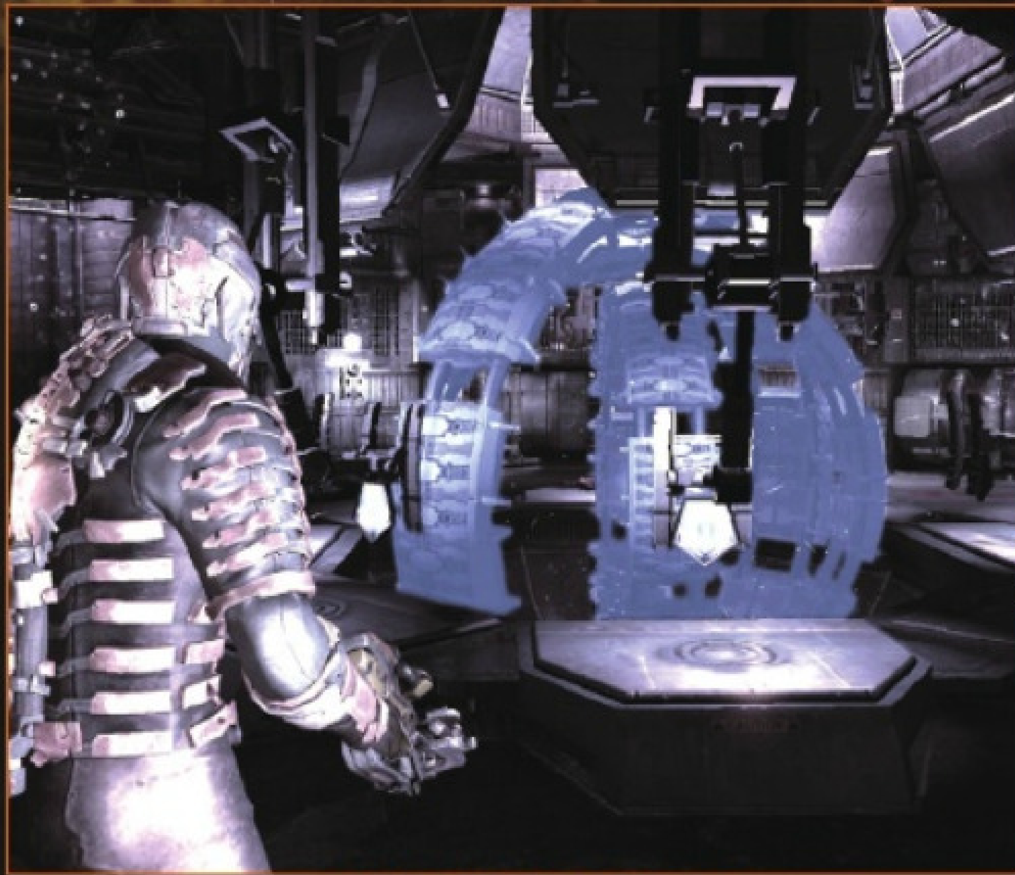
在大厅里，一只巨大的三足怪热情迎接了我，虽然它绊我摔了个仰面朝天，但我也看清这家伙足肢上的黄色肿囊，不用说那还是它的命门，静止特技加上几发精确点射，这头巨怪立时仓皇逃窜。不过随后而来的数十只孩童怪就没这么简单了，对付这些小恶魔最好用新买的开膛手，发射后按住左键不放可在身前横起一个高速旋转的链锯碟，左甩甩右甩甩，血肉横飞中世界很快重新恢复清静。穿过祭拜堂，经过一座神石雕像时，我头脑中又响起尼珂的幻音：“艾萨克，你想自杀吗？”在通向教堂顶层的电梯里，戴娜通知我尽快赶到飞行平台，她在飞船那里等着我。结束通话后，我感觉有些异样，环顾四周才发现电梯里一片沉寂，这种反常的安静让我全身泛起鸡皮疙瘩，刚把开膛手摸出来，果然一只怪物就从电梯顶扑下，我尖叫着把它锯成了肉末。

打开飞行平台的通道门，前面矗立着一个美丽的背影，那是戴娜！但我还没来得及靠近，两双强壮有力的大手从侧面牢牢按住了我。挣扎中我才注意到那个美丽的背影穿的居然是统一教的教服，我恍然大悟：“戴娜！你是统一教徒？！”

背影转过身来，我看见了视频上那张熟悉的脸庞，只不过这张脸上现在写满了阴霾：“艾萨克，你身上有一个危险的秘密。地球政府担心你摧毁他们的神石，所以绝不会放过你，而我们也需要你向整个宇宙传播统一教的福音。”

“我受够了，给我治疗，放我走！”我又落进了另一个阴谋陷阱里，心情自然是坏到极点。

戴娜冰冷的目光逼视着我：“亲爱的艾萨克，我们从未想过要治疗你，我们只想让你那双手派上真正的用场，现在请把他带到飞船上去，把他留在静止空间。我们要做的最后一件事，就是结束你的生命。”



静止术定住重力引擎环



转身定住穷追不舍的三足怪

一束炮艇特有的强光从窗外照进来，紧随而至的是密集弹雨，按住我的两个男教徒瞬间被打成碎片，所有的东西都被卷向破裂的窗洞。RIG防护服立即弹出头盔，我掉到窗边竭尽全力抓住护栏勉强往回爬了几步，掀开地板上的盖子后，我毅然跳入迷宫般的维修通

道。在管道密布的维修层中，刚才那只被打跑的巨型三足怪出现在我眼前，这家伙看来是来寻仇的，二话不说抓住我就是一通乱甩，天旋地转中我努力瞄准它足肢上的黄色肿囊开火，三次命中后我被抛到通道门前，这家伙如同犀牛般又猛冲过来。我先放静止术定住它，然后转身以隔空取物技开门，跑出一段路后再度回身定它一次。冲到通道尽头，炮艇再度出现扫射，我和巨怪立刻被卷入太空，混乱中我抓住了炮艇外壳，眼看巨怪就在脚下不远处扑腾，赶紧拔枪射击脱落的燃料瓶。剧烈爆炸不仅解决了巨怪，还把舱壁炸开一个大洞，我落入船舱中暂时化险为夷。

第六章 新朋友

疯子斯特罗斯出现在视频画面上，如果戴娜一直在骗我，那么他也许未必真的是疯子，但是这家伙说的话实在让我莫名其妙：“艾萨克，我们建立了它，也可以毁灭它！”

“你说的是什么？”

“神石！”不知什么原因，他的信号又中断了。

乘电梯下到平民区后，大厅里出现一种新怪物，如果击中它肥大的肚子会爆出无数爬行怪，用等离子切割枪截断四肢是最安全的清除方法。进入公共区的走廊上还多了一种贴在地板或墙壁上的地雷怪，隔空取物扔点破烂过去可以诱使它们自爆。前面的无重力区通道口燃起了熊熊大火，隔空取物抽出供氧系统的三枚动力电池可断绝供氧熄灭火焰，最后一枚动力电池在头顶上，火熄后随便插回一枚动力电池即可恢复供氧。带上一枚电池到前面维修电梯间更换故障电池，通讯频道上斯特罗斯说的话越来越像个疯子，他教我如何摧毁神石，我希望他能赶上轨道车与我会合，但斯特罗斯总念叨某人在追杀自己。中央广场激烈的枪声吸引了我，在那里有个手持等离子切割枪的女孩独自干掉了一群怪物，杀得性起的她差点把我也打得浑身是窟窿，我想说服这个叫艾莉的女孩和我一起去政府区，但她拒绝与我同行。



极难对付的孕妇怪



中心区大厅与艾莉的视频交谈

幼儿园区有种婴儿外形的自爆怪，它们混杂在孩童怪里的集群冲锋差点让我送命。游乐园的旋转木马旁站着尼珂，但我不再害怕：“斯特罗斯知道怎么摧毁你，我们会消灭你！”登上电梯后不久，艾莉发来视频信号：“艾萨克，我抓住了个可疑的家伙，他说他认识你。”我从屏幕上一看，居然是斯特罗斯，赶紧道：“艾莉，别杀他，我需要这个人，带着他去中心区与我会合。”

“没问题，我带他去中心区，但路上他要敢做任何蠢事，我会毫不犹豫地干掉他！”艾莉挥舞着手中的枪，我相信这位强悍的女孩绝对说到做到。

进入中心区大厅后，艾莉和斯特罗斯也出现在上层走廊，交谈中我才知道艾莉也是CEC公司员工，她是重装第四小队的飞行员。没说几句话大厅里突然灯光熄灭，蒂德曼博士出现在全息屏幕上：“两位勇士，克拉克和斯特罗斯，我知道你们早晚会到交通平台，但如果没有电源，你们无法启动轨道车，更无法生存。再见，我的朋友。”黑暗中传来震耳欲聋的咆哮，我拧开手电看见大厅角落里扑出一只双肩有黄囊的巨怪，记得曾在倾覆的轨道车外和它交过手，这回当然还是瞄准肩头黄囊猛扫。这怪物的攻击模式技术含量不高，纯粹的直线冲锋，静止术加快速侧移就能轻松避开，三下五除二收拾了它后艾莉问起我们与

蒂德曼博士之间的恩怨，我告诉她蒂德曼博士利用我和斯特罗斯等受过神石感染的信号源携带者复制了一块神石，和以往见过的神石一样，这件复制品也把斯帕诺空间站也变成地狱，我们必须摧毁这个祸根。艾莉建议我到上层区域去启动太阳能电池板，有了补充能源才能启动轨道车，也才能保持空气供应。从通道下去后，前面有光束触发地雷，拐角处墙壁上有只喷吐小怪的黏液怪，如果带着射线枪，用第二模式将地雷射入它腹中可以直接秒杀，否则要花费很多弹药才能解决。

第七章 太阳阵列天线

前往太阳能阵列天线的升降机出了故障，我只能从侧门来到外面无重力平台上，瞄准挡路废弃物底部的红色标志射击可点燃火箭助推器让障碍物移开，跃起飞到电梯井下方，在升降机的底部可以找到两个同样的红色标志，射击点燃火箭助推器让升降机回到上层恢复正常工作状态。登上升降机后一路直升到云层上，途中遭遇巨型三足怪破窗袭击，我瞄准它们足肢上的黄囊将其一一击落。离开升降机后两侧的补给箱旁有不少地雷怪，进入阵列天线主平台需要认证DNA才能通行，右侧卧室床上找到一具警卫尸体，抬起尸体移动到左侧尽头的大门前即可通过DNA扫描。进入通道后刚走一半却被人工智能看出破绽，前面所有激光绊雷启动，我只能随手拾起地上的钢桶扔过去引爆这些致命机关。前方大厅左侧有扇易碎的玻璃，进入大厅后会遭到群怪伏击，击中玻璃窗旁的燃料瓶可炸开窗子卷走所有活动物体。走到大厅中央会激活激光绊雷，同时还有怪物出现趁火打劫。破解对面小屋中的控制台后回到大厅入口乘升降平台到第二层，进入通道后突然被人工智能切断氧气供应，破解控制系统恢复氧气供应之前需先解决两只神出鬼没的游击怪。

蒂德曼命令人工智能关闭了太阳能阵列天线的控制服务器，看来必须解决掉这个处处与我作对的人工智能。我从两条可旋转的维修通道分别爬入两侧机房，按地板上的图示抽出红框黑点的动力芯插入正确位置，全部插对后屋角会升起一台控制器，使用控制器逐步解除服务器护罩。从维修通道爬出，用枪射爆五座服务器核心后立即迎来怪物们的热吻，不过那个讨厌的人工智能再也无法构成任何威胁。和艾莉那边联系得知斯特罗斯的精神状态很不稳定，他开始陷入歇斯底里的疯狂。太阳能阵列天线控制室里，我面对尼珂幻象的嘲讽毫不在意，空间站外的三台阵列天线有两台位置偏斜，我需要出去手动调整。先启动控制室升到顶端，然后步入零重力太空，滑翔到两台歪斜的反射天线旁通过控制面板进行调整，要将天线反射的光束正好投到对面接收板上，如果成功透射光束会变得格外明亮。下面有只巨大的母巢怪在喷吐小怪干扰我的工作，我不得不先用远程武器干掉它。三台天线恢复正常后，艾莉发来急电告知有大量怪物涌入中央车站，看来我来不及坐轨道车赶去和他们会合。回到控制室中我坐上火箭弹射椅准备抄个近路，发射出舱后迎面飞来无数残骸碎片，我努力避开这些足以一击毙命的庞然大物，准确穿过管洞和板缝，最后成功降落在办公楼中。中央车站广场发生剧烈爆炸，主通道门被锁死，艾莉需要时间才能破解控制系统，但四周红了眼的怪物已朝我围了过来，我打光了所有子弹，拳打脚踢只差没用牙咬，紧要关头艾莉终于把门打开，我闪进安全电梯时大概只剩半条命。



举着警卫的尸体通过DNA扫描认证



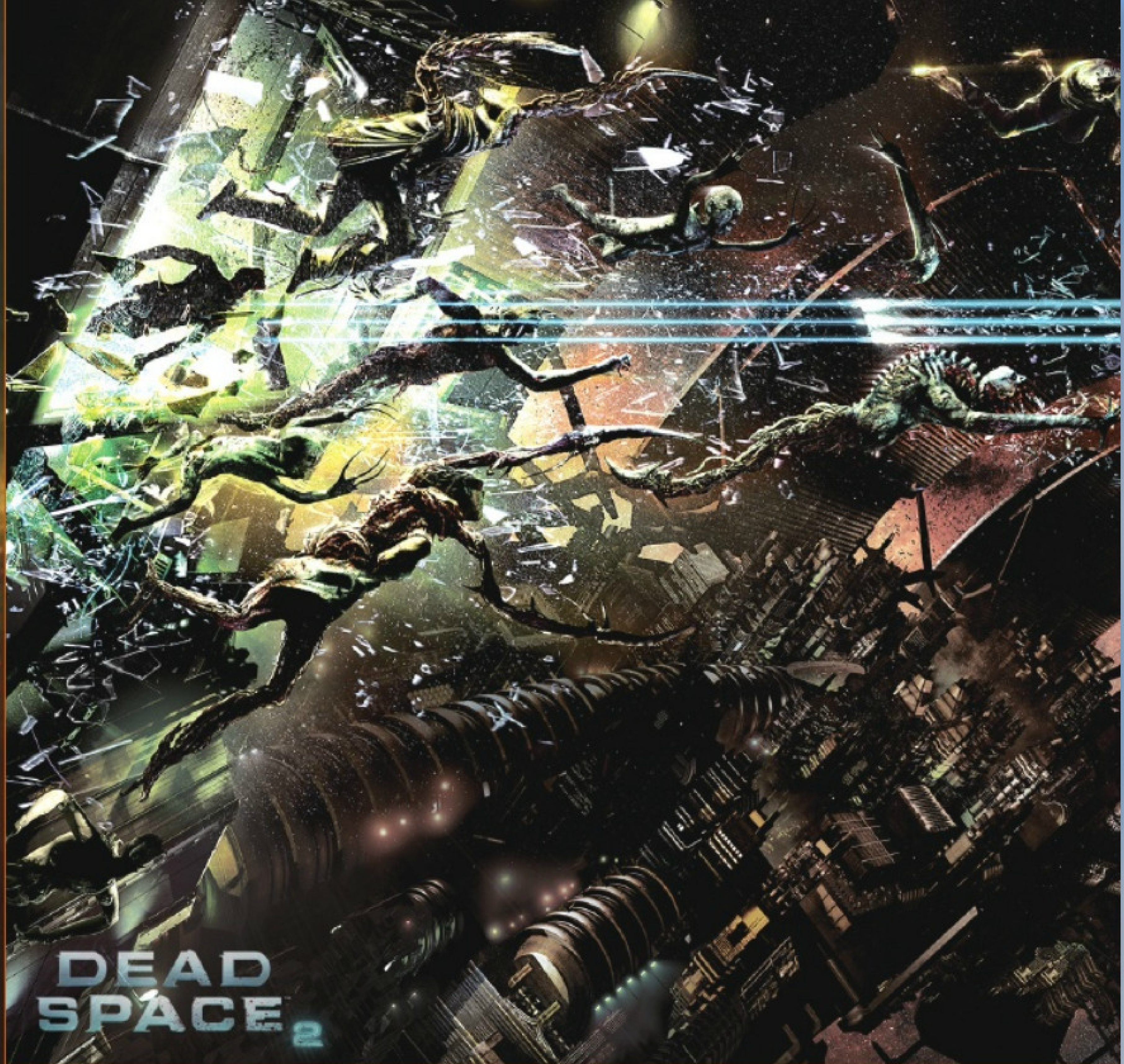
手动调整太阳阵列天线

第八章 危机重重

眼看逃过一劫，艾莉回想起自己死难的同事们禁不住有些伤感，我安慰她继续坚持战斗。周围是CEC公司的工作区，艾莉应该很熟悉这里的地形，而我只要小心一点应该不难找到他们。击退操作控制室里怪物们的伏击后，我来到燃料处理控制区，一窗相隔的艾莉帮我打开了零重力处理车间大门。我把两枚火箭助推器放到对面铁门上，射击点燃助推器后活板铁门翻转打开，没想到进去后四周机器突然轰鸣启动，蒂德曼出现在全息屏幕上幸灾乐祸地诅咒我尽早投胎。我使出浑身解数穿过无数可怕的机关陷阱，末了还有一只母巢怪在熊熊燃烧的火环后面等着我，发射地雷的爆雷枪专克这家伙。最后我终于找到了艾莉和斯特罗斯，斯特罗斯一会儿念叨摧毁神石的四个步骤，一会儿又说有人在监视他，也许他真的疯了。



被击毙的母巢怪



第九章 玩火自焚

艾莉建议搭乘顶层的运输车离开这里，我让她看好斯特罗斯，自己孤身闯入烟雾缭绕的燃油增压塔底层。在前面的网络商店里我又换了一件新防护服，运输车控制室里有三台柱形动力槽，把两侧的动力芯片抽出插入中间槽位启动运输车，右侧的动力槽滑盖出了故障无法锁死，但有静止术在身，这点小麻烦难不倒我。

开动运输车上升途中，尼珂的幻象又冒出来乱我心神："艾萨克，你明明知道我已经死了，为什么还要来找我，你这样做就能让我原谅你吗？"

我大吼道："从我的脑子里滚出去，你不是真的尼珂！"

那鬼魂也报以咆哮："那你说，我是谁？"她是谁？是我内心的潜意识吗？还是神石印记造就的心魔？我不知道。

艾莉和斯特罗斯上车后，我们继续赶路，外面的露天船坞中有个巨大的阴影在晃动，那是石村号，我的噩梦开始的地方，看来蒂德曼博士和他身后的地球政府为这事下了不少本钱。官方发布的消息宣称石村号毁于船员内部的恐怖袭击事件，但这种鬼话也只能骗骗像艾莉那样不知情的局外人，作为唯一幸存的亲历者，我深知这场噩梦还远远没有结束。没走多久轨道车受到撞击被迫停车，外面不知有什么东西挡住去路。我提枪出去查看，杀光燃料仓库中的游击怪后来到下层，发现这里有个巨大的燃料罐卡在运输车轨道上。脚下有两只燃料瓶，身后的供应槽里也会定时吐出燃料瓶，我以隔空取物提起燃料瓶掷向燃料罐，多次撞击产生的剧烈爆炸摧毁了燃料罐。当我坐升降机下到底层时发现下面还有一个巨型燃料罐挡路，两边墙上有供应槽，但四周扑出的三足怪没有给我留太多时间，我一面战斗，一面提起燃料瓶掷向罐子，最终爆炸的瞬间艾莉在通话器里叫我赶紧撤退。我冲到广场对面，坐升降机上去后三步并作两步跃入运输车中脱险。蒂德曼博士发来视频信号，他对我屡次脱险的奇迹表示惊叹，但为了保住神石的秘密，他决定不惜摧毁整个斯帕诺空间站。话音未落，剧烈爆炸将空间站撕成两半，运输车后路已绝，前面也只有死亡！危急中我看到了左舷不远处停泊的石村号，对，石村号！逃到石村号上去，只要能重启重力牵引系统把脱离的空间站拉回来，我们就还有生路！


三人会合后艾莉提出了逃生建议


斯特罗斯已接近神经错乱


底层平台上还有一个巨型燃料罐


土卫六空间站爆炸断裂

第十章 欢迎回来

我先摸进石村号了解船体情况，从连接通道进入船舱后随处可见修补遮盖的痕迹，故地重游令我忧心忡忡，尼珂的幻象魔音也不时出来捣点乱，天知道前面还有什么样的危险在等待着我。在一台控制终端电脑上，我找到了船体状态报告，石村号的重力离心机尚未修复，主控系统因此无法启动，看来我又





怪物密布的死亡通道



全息屏幕上看见艾莉与斯特罗斯搏斗

要当一回修理工的角色，只有尽快修好重力离心机大家才有机会逃生。经过熟悉的消毒室后，一段狭长的沟道中包括双肩黄囊巨怪在内的各色妖魔前仆后继出现，只可惜这帮魑魅魍魉对已有全套武器的我毫无压力可言。零重力舱的离心机掉了4个部件，我花了很长时间才把这些散落在角落里的部件一一找到并塞回离心机主柱。成功启动离心机后我沿着原路返回，走廊上撕裂的大洞让我回想起当年在此被蠕虫怪拖走的情景。消毒室里群鬼涌出，我用开膛手将它们一一切碎，电梯前还有只黑皮肤的高级怪物妄图守株待兔，我用远程武器一通轰击压根没让它阴谋得逞。通话器里艾莉告诉我斯特罗斯的癫狂更加严重，他不停地念叨什么第三阶段用一根针就能看见那个人之类的鬼话。我登上轨道车前往舰桥启动重力牵引绳，艾莉告诉我怪物们侵入了医疗区，不过我不需要去那里，因此这个消息对我们影响不大。话音未落，轨道车突然抛锚停下，电脑报站正是医疗区！

没办法，龙潭虎穴也得闯一闯了。医疗区里到处洒满了刺目的荧光污渍，墙壁上偶尔能看见神石上特有的那种怪异字符。医疗区是尼珂原先工作的地方，控制室里还在播放她的视频，漆黑的走廊中不时传来她的低语声。我拔掉墙上的动力电池关闭了挡路的致命电流束，穿过零重力隧道时，黑暗中神出鬼没的触须怪令人头疼不已，舰桥大厅里的强化版游击怪咬得我奄奄一息。好容易支撑到底舱控制室，我在操纵台前长按E键8秒启动重力牵引系统，石村号发射的重力牵引绳将断裂飘远的空间站政府区渐渐拉回，艾莉和斯特罗斯终于可以安全过去，恼羞成怒的蒂德曼博士在通话频道里咆哮，唯一的遗憾是我无法再走原路回去，现在只能靠石村号的逃生舱将我带出险境。逃生舱入口，尼珂的幻影又一次出现，空洞的面容上挂满了死亡的微笑：“艾萨克，你去哪里，你认为你能躲开我吗？”就在逃生舱弹出石村号的同时，发疯的斯特罗斯手持螺丝刀袭击艾莉，说是要在她眼里插上一根针，让她也能看到自己看见的东西，两人扭打起来，我的逃生舱导航系统也发生故障坠毁。

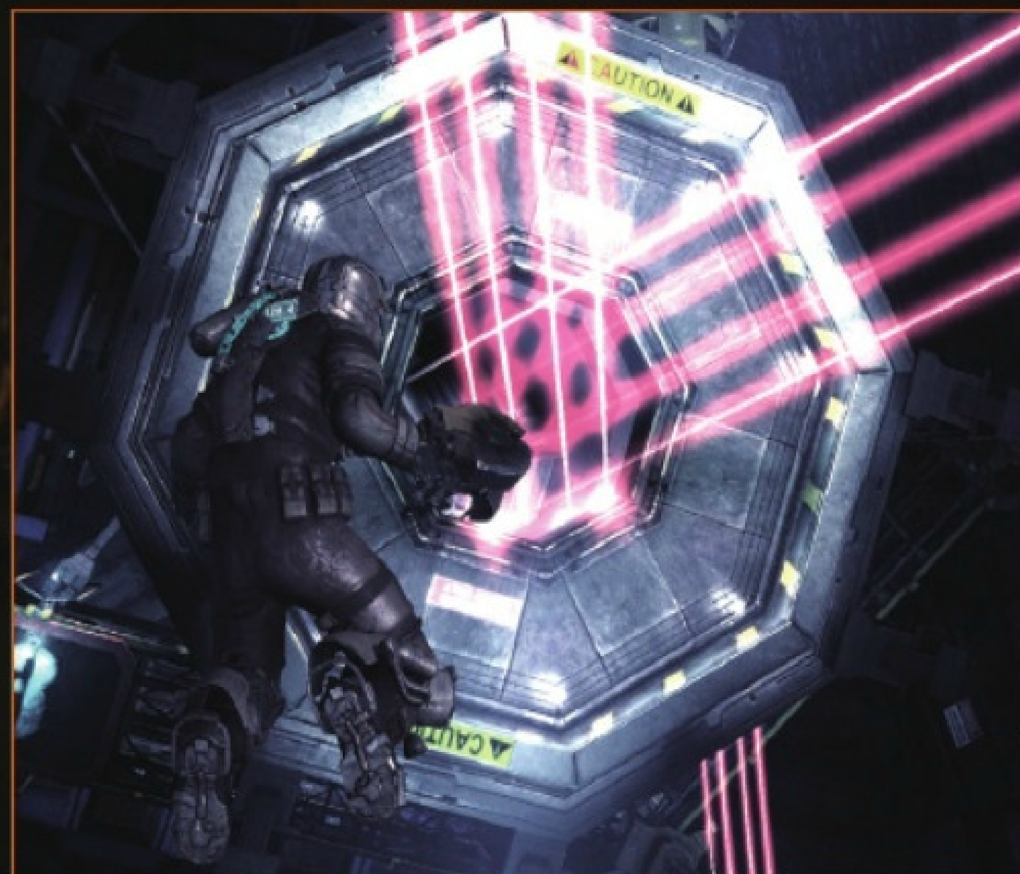
第十一章 以眼还眼

通过视频呼叫已经无法阻止斯特罗斯的疯狂，我必须尽快赶过去拯救艾莉。我冲过怪物密布的坡道，采掘场下层的一枚动力电池发生故障导致二楼通道门无法打开，下层中央储藏槽里有一枚备用动力电池，但四周有太多怪兽不让我轻松完成这个简单工作。离开采掘场的途中，我看到斯特罗斯这个疯子挖出了艾莉的一只眼球串在螺丝刀上，尚未失去意识的艾莉仍在和他搏斗，我想我得快一点了。一只怪物的巨大触手瞬间将我拖入无重力真空，前方有只母巢怪在向我喷吐自爆小怪，干掉它查看四周发现空间站入口被两台切割激光机发射的红色激光封锁，从旁边的供应槽里可以拿到火箭助推器，贴到激光机上点燃助推器后即可移开致命光束，供应槽旁还有供氧机可补充氧气。进入空间站后我联系上艾莉得知她打跑了斯特罗斯，但这家伙很可能冲我来了。主矿区大门前，当我正在破解门锁时，斯特罗斯突然向我发动偷袭，连点E键挡住他的夺命一击，反手将螺丝刀插入这个疯子的脑门。

尼珂的魔音再度响起：“斯特罗斯是个败类，他让我们蒙羞。艾萨克，我还会给你两次机会，你准备好了吗？”



斯特罗斯已经完全疯了



空间站入口被两排激光封锁


小心斯特罗斯的挖眼螺丝刀


暴走的尼珂幻影

我愤怒地大喊："是你诱惑斯特罗斯，又让我不得不杀了他！"

回到采掘场从底层打开的门来到探矿区，我穿过漆黑矿井中登上升降平台，机器的轰鸣掩盖不住怪物的尖啸，还有开膛手刀片旋转切入肉体的嗤嗤声，等到升降平台停下，灯光亮起时，整个平台差不多成了个屠宰肉铺。

刚进门尼珂的幻象一把揪住我领口，并把我连人带护甲举到半空："艾萨克，你该清醒了！对你来说我究竟是谁？我是宇宙中微弱的光，还是璀璨的星辰？我是你内心的愧疚吗？这一切都因你而起，如果我放走你将一无所获！"我被勒得几乎要断气，只能拼命连击E键挣扎。当我自认必死无疑时，突然感到双脚重新踩到坚实的地面，眼前的尼珂又恢复了美丽动人的原貌，她的声音是那样温柔，与半秒钟前宛若两人："第四阶段，认可。"

第十二章 挖掘车

在一间用能量节点才能开启的应急库房中，我发现了一张高级原型防护服图纸，这下终于可以在网络商店里买新护甲了。我在一台巨大的挖掘车前找到失去一只眼睛的艾莉，她正在想法修复这台机器。我从钻孔车后面的储藏槽中找到了备用动力电池，插入挖掘车底部的电池槽后发现还差一块芯片。绕到后面小山上，坐移动平台到对面控制台拆下芯片，插入电池槽旁边的凹口后破解系统终于启动挖掘车。驾驶室中的艾莉放下一具车载升降梯，我打退几只扑上来的孩童怪升上车顶，挖掘机发出轰隆


我的新防护服


我守卫着挖掘车顶部

巨响开山破石前行，从右侧栏杆爬上来不少强化怪，山壁上还有触须怪向我投掷黏弹。随着挖掘机突入山腹深处，怪物的攻击更加疯狂，打死它们后我甚至来不及拾取弹药就要迎接下一波围攻。当怪物们不再出现时，我们也来到了政府区电力供应站，艾莉驾车突破正门把我甩到了二楼走廊上。艾莉认为神石应该就在前面，但我们还需要交通工具，


我不能让艾莉独自逃生


尼珂的幻影总会出现在我身边



我和艾莉分头行动，不久后她在通话器里告诉我找到了一艘炮艇。

我穿过走廊，在泊位控制台前停下，舷窗外的炮艇上艾莉正在作起飞前的核查，看起来所有部件功能完备。艾莉是个好姑娘，因为我她已经丢掉了一只眼睛，我不想让她再丢掉一条性命，也许这艘炮艇是个逃命的好机会，但还需要有人留下来解决神石的麻烦，于是我按下发射钮将炮艇推出泊位，艾莉明白我的用意后在通话器中破口大骂。只要能让她安全脱险，这又算什么呢？我没能救出尼珂，但这次我不会再犹豫了。送走艾莉后，我倚着门边坐了下来。

“现在又剩下我们俩了，你不会离开我，对不对？”尼珂的幻象在身边轻柔低语。

“你也想离开吗？尼珂，不，我不会这么做的，我从来就没想过让你离开我，”我冷静地答道。

第十三章 心誓

RIG防护服上的路径导航功能也失灵了，我沿着走廊往前摸索前进，蒂德曼博士又从全息视屏上冒出：“我不知道谁救了你一命，但是，你的好运到此为止了！我手下两百个全副武装的战士会守住每一个入口，即使你进了政府区也别想跑远！”我没有理睬他，径直坐电梯到了一楼大厅，消灭这里的怪物后我破解厅角的控制器打开了通向中央安全区的大门。才走两步，前面突然灯光大亮，蒂德曼手下的士兵对准我一通猛扫，我赶紧闪进右边卫生间，爬过维修通道来到楼上，拔出安全区防护罩的动力电池后，外面的怪兽涌入与士兵们混战起来。蒂德曼博士几乎快要气疯了，他警告我把外面的怪物放进去靠近神石将引发灾难。等外面吵闹声平息后，下楼进入后厅，怪兽和士兵的尸体中又见到尼珂，从她的话语中我知道神石就在附近。不知何时路径导航系统又恢复了正常，前面有一扇DNA认证保密门，我抓起地上一具研究人员的尸体送到扫描光束前，居然顺利通过！

样本区大厅里妖孽横行，我出手清场后发现出口的动力电池闪烁着故障红光，从屋顶上悬吊的储藏槽中抽出备用电池换上开门继续前进。通道中我突然感到一阵没来由的眩晕，尼珂告诉我，那是神石，它知道我来了。借助静止术通过四台高速旋转的激光切割机，乘升降机到楼上控制台关闭旋转切割机，拉下两座磁力天桥经过监控室来到项目核心区，我在那里终于见到了神石。这件由我创造的庞然大物周围聚集了无数变异怪物，蒂德曼声嘶力竭喊道：“克拉克，你从一开始就和我们作对！你看，都是你放进来的怪物，不对，不该这样，肯定有什么大事要发生！”

“它们在做什么？”我问。

尼珂的幻影悄然出现：“它们全都是为神石而来，大聚会就要开始了。”

“那是什么意思？”

“艾萨克，先得让我们合为一体你才能明白。”

我走进隔壁房间，看到一具奇怪的手术台。这应该就是斯特罗斯说的那种




蒂德曼博士利用我创造的神石


针刺眼球的手术台


通过对眼球实施针刺手术才能激活神石密码

机器，它可以激活我大脑中存储的神石密码，但需先将一根长针刺入眼中。我爬入手术舱中，操纵长针刺向自己的眼球，定位光束为红色时表示没有对准手术部位，为蓝色时表示正确，长按鼠标左键可使长针缓慢降下，如果下降太快会导致呼吸急促身体颤抖，从而使针头位置偏斜。经过漫长的努力，我最后成功将长针刺入了自己的右眼眼球。


怎么也打不死的黑色强化怪物


用警官的尸体通过DNA扫描

第十四章 异魔

爬出手术舱，尼珂的幻象就在我面前，闪闪发光：“艾萨克，跟着光线走，我在神石这里等着你。”

一只黑色的强化怪从通风口里爬了出来，我用所有的武器都无法杀死它，只能打断它的肢体。趁着它在地上挣扎的时候，我迅速破解控制系统打开了通向走廊的房门。我在走廊里狂奔，但那只能重生的强化怪始终阴魂不散地缠着我，它还叫来了自己的兄弟们对我展开围攻。监控室出口的安全门需要DNA认证，我截断重生怪的双足使其暂时无法靠近，抓起控制台上警官的尸体送到出口扫描光束下这才打开门。下一间房中怪物更多，但再多的怪物也比不上重生怪对我的威胁大，我拆开护罩砸碎门锁保险，闪进电梯来到零重力区后这才暂时摆脱那只妖怪的纠缠。真空零重力区的陷阱没让我吃惊，但躲藏在喷火管机关后面的一只母巢怪却让我差点葬身火海。

第十五章 心魔

来到神石脚下的环形走道后，可恶的重生怪再度出现，我边打边逃来到通向神石底部的天桥。伴随着令人无法直视的强光，神石迸发出震耳欲聋的巨大轰鸣使我的大脑像针扎一般疼痛难忍。我来到神石脚下，尼珂的幻象前站着一个穿防护服的男人，这人的相貌相当眼熟，等等，他不就是我吗？惊愕中的我甚至没注意到这个克隆体举起了手中的弩枪，一阵钻心的刺痛从肩头传来，他射出的弩箭刺透了我的肩膀！连击E键拔出后又吃了他一弩，再次拔出逼近克隆体，当他还想发第三弩时，我扑上去扭过弩枪对准他的咽喉扣动扳机，克隆体呻吟着拼命拉扯喉部的箭杆，我绕到他背后给予致命一击，这家伙像滩软泥一样倒下没再起来。我丢下弩枪，如释重负地抱住呆站在那里的尼珂，噩梦就此结束了吗？





“谢谢你，艾萨克。”尼珂的声音也很激动，“现在，你可以……去死了。”

我惊讶地抬起头，尼珂突然推开我仰面朝天全身僵直，紧接着四周被万道金光笼罩，从她口中喷出的强光洒落到我脸上，我只觉眼前一黑便沦入意识的最深处。

模糊漆黑的虚空中，一座怪石嶙峋的悬浮孤岛。尼珂出现在前面不远处：“我们需要你的身体，神石需要你，让我们成为一体吧！”

我咒骂着扣动扳机，连发数枪打倒尼珂后，她身后的虚空中突然出现外壳剥离的神石，里面有一颗跳动着的巨大心





用警官的尸体通过DNA扫描



我终于摆脱了神石的阴影吗？



还是那只打不死的妖怪



虚空浮岛中要全力躲开尼珂的幻影



桥头的亮光就是冒险的尽头

脏。我毫不犹豫地瞄准那颗心脏扫射，几声爆炸过后，心脏和神石都消失了，尼珂的幻象再次出现在我面前，浮岛四周边缘也出现了无数暗魔的身影。我开始跑动，边打周围靠近的暗魔边躲开缓缓靠近的尼珂，我知道不能让她靠近我，只要让她抓住我就全完了。我绕着浮岛上的岩石转了几圈，趁没有小鬼缠上的时机又连发几枪打倒了尼珂，身后红光崩裂，巨大的神石心脏再现，发疯一般向它倾泻火力。如是重复四五次后，这颗心脏终于爆炸，整个虚空亮如白昼，到处是飞舞的碎石、肢体和符文。我睁开眼睛，发现自己又回到了击败克隆体的地方，尼珂的幻影消失了，我胜利了，但大厅里也响起主控系统的报警声：“核反应堆即将破裂，所有人员必须撤离，这不是演习。”我赢了，但也已无处可逃，我拖着疲倦的身体坐了下来，希望能在安静中等待最后的时刻。

“你这个混球，这就是你的计划？把我扔在这里等死？我还有一个主意，我要撞破屋顶来救你！快准备逃命！”

艾莉出现在全息屏幕上。

“不，艾莉，时间来不及了，你别……”我还没说完就听见天花板上一阵巨响，一艘炮艇砸开顶棚冲了下来，我飞身跃起，启动防护服上的喷射器，跟随炮艇绕着神石残骸盘旋上升，避开沿途致命的岩石对我这样身经百战的冒险家而言完全不费吹灰之力。最后，我靠近了炮艇的舱门，艾莉一把抓住了我，我们一同滚进舱中。关闭舱门的那一刻，我看到了下面反应堆破裂引发的惊天爆炸。

我坐在驾驶座上，四周没有怪物的咆哮尖啸，也没有让人心惊肉跳的声音。突然，我想到了上一次的结局，赶紧扭头看旁边的副手座椅。还好，没有尼珂的鬼影，只有艾莉坐在那里，虽然她只剩下一只眼睛，虽然她脸上仍有污渍和血迹，但这个结果已经让我非常满意。

“怎么了？”艾莉注意到我在看她。

“没什么。”我怀着无比轻松的心情回答。

ODDWORLD STRANGER'S WRATH

奇异世界——异乡人的愤怒

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《奇异世界——阿比逃亡记》对有些游戏经历的玩家来说不会陌生，当年“奇异世界原住民”（Oddworld Inhabitants）花费数年的心血创作出这款游戏的时候，我们被它出色的图像表现，幽默的肢体动作，和那些各具特色的坏蛋人物所吸引，挑灯夜战，在这个幻想奇异的世界里心醉神驰。这个系列计划出10集，至今推出4集，只有前两作有PC版，后两集出现在Xbox平台上，直到去年末，才推出了PC版的《奇异世界4部合集》（Oddworld:The Oddboxx），它对诸多的阿比迷们来说具有很高的收藏价值。

《奇异世界——异乡人的愤怒》是该系列的第4集，与前几作截然不同，不再是动作冒险，拯救和逃亡，而是华丽变身为一款动作射击游戏。玩家扮演一名来历不明的赏金猎人，浪迹在奇异世界的各座城镇，寻找任何能赚钱的的机会。他拼命的赚钱是为了找维克医师进行一次外科手术，其中缘故谁也不清楚，谜底会随着游戏的进程揭晓，剧情可说是峰回路转，起伏跌宕。

和以往的射击游戏迥然不同，主角使用的武器是弓弩，弹药则是一些小动物，如蜘蛛、松鼠等，每种小动物给敌人造成独特的影响和伤害，并且小动物还能够升级，发挥更强悍的能力。游戏中遭遇十几个Boss，每种的打法有很强的解谜成分和策略性，充满了挑战性和娱乐性，非常值得阿比迷们一试。

精品 总评 8.3

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

制作	Oddworld Inhabitants
发行	Oddworld Inhabitants
类型	动作射击
语种	英文

项目	分数
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.1
画面 Graphics	7.7
音效 Sound	8.2
创新 Creativity	8.7
剧情 Story	8.5

一、主角的基本动作

奔跑： 在小跑几步后，主角会俯身下去手脚并用的奔跑，如同敏捷的豹子，此时跳跃的距离和高度都会增加，并且能撞开屏障，或将敌人撞飞撞晕。

疗伤： 主角有生命和精力两种基本属性，受伤的时候可以消耗精力来恢复生命，而精力会随着时间缓慢恢复。在疗伤的过程中如果遭到攻击会被打断，并且所受到的伤害比普通状态下更高，因此疗伤时务必躲到安全的情况下进行。

跳跃/2段跳跃： 奔跑和跳跃可以组合成快速狂奔，需要掌握好时间和节奏，它能敏捷的躲闪狙击手的攻击。两段跳跃能够到达更高更远的地方，在连跳的时候需要把握按键的时机。

收服敌人： 将敌人打晕或打死之后，走到他的身边，面对按Ctrl键会在精力槽下面出现时间槽，在此期间没有还击敌人的能力。活捉敌人能比拿到尸体得到更多的赏金，因此尽量的采取减精力的方法来活捉敌人。

弹药选择： 按下任一方向键（↑↓←→）会出现弹药的配置界面，按↑或↓选择弹药的种类，按←或→来选择放置弹药的仓位，然后按鼠标任意键退出配置界面。

二、动物弹药

动物弹药是本作最具特色的地方，主角在野外可以捕捉各式各样的小动物，将它们当作弓弩的弹药，每种小动物都给予的特色鲜明的设定，给战斗充满了策略意味和乐趣。游戏中总共有8种弹药，除了松鼠是用来诱敌的，其他7种可分为制服和杀伤两类，制服是指消减敌人的精力达到致晕的效果，而杀伤则是消减敌人的生命达到死亡的效果。有的弹药可以同时减生命和精力，这还要看面对的敌人强弱。

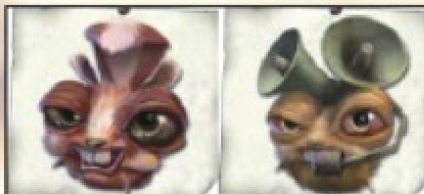
游戏进行中，保持随时收集弹药和节省弹药的习惯，根据敌人的特点选择针对的弹药。下面对每种弹药进行简短的介绍：



四脚蜘蛛（Bolamites/Bola Blast）： 制服性弹药，短时间内对敌人有捆缚效果，如果不在时限内收服敌人的话，他们会挣脱束缚。升级后它能捆缚范围内的敌人，非常的强大。只是这种弹药只对普通敌人有效，那些Boss和力量巨大的敌人是无法捆缚的。



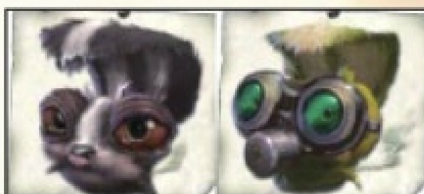
炸弹蝙蝠（Boombats/Boombat Seekers）： 杀伤性弹药，对目标造成范围内的伤害，相当于手雷的爆炸效果，经常用来摧毁枪塔，消灭成群的敌人或强悍的Boss。升级后能同时发射3只跟踪效果的蝙蝠轰炸目标。



松鼠（Chippunk/Howler Punk）： 它能够引诱范围内敌人中的一个走过来，是偷袭敌人的利器，升级后能同时吸引3个敌人。



毛球怪（Fuzzles/Rabid Fuzzle）： 杀伤性弹药，能弹跳到附近的敌人身上疯狂撕咬，你可以将它们布置在敌人的必经之路上，等敌人走过来伏击，它在后期对付盾牌兵非常有效。升级后发射速度和伤害提升很高，通常三四只就能解决一名普通敌兵。



臭鼬（Stunks/Spark Stunkz）： 制服性弹药，能释放毒气将敌人熏得呕吐和眩晕，这时可趁机上前收服，升级后可以同时吸引多名敌人并熏晕。



黄蜂（Stingbees/Super Stingbees/Sniper Wasps）： 杀伤性弹药，能够高速连续射击，升级后射速更快，场景中的补给也蛮多。除此之还，还有一种狙击黄蜂，购买望远镜之后，两者配合能够击杀远程的敌人，一般用来克制狙击手。



甲壳虫（Thudslugs/Riat Slug）： 制服性和杀伤性兼而有之的弹药，对敌人有击退或击倒作用，对敌人有较强的伤害。升级后，在近距离可以直接将敌人轰成碎片。



闪电虫（Zzppflies）： 制服性弹药，不能升级，弹药数量无限，每次装填8发。它除了能制服敌人，还能打爆油桶，开启机关等。

三、道具

在城镇的商店里能够购买弹药和一些道具，一般的动物弹药没必要购买，野外捕捉并不难，当商店里有升级弹药出现时才有必要花钱买，将身上的弹药留一只空位，买一只升级弹药的话，此后再捕捉的弹药会跟着升级。狙击黄蜂不能在野外捕捉，在早期的商店里有售，后期能在箱子里拿到。其他的道具还有：



黄铜指套（Brass Kunckles）/钢铁指套（Steel Kunckles）： 提升徒手攻击的伤害力。



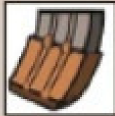
精力增加（Stamina Booster）： 分为小、中、大三种，增加精力上限。

控制键位

暂停：Esc	填弹：Q
移动：WSAD	恢复：E
望远镜：X	改变视角：C
冲击：V	道具栏：I
跳跃：空格	动作：Ctrl
选择弹药：↑↓←→	
左开火键：鼠标左键	
右开火键：鼠标右键	


精力恢复（Stamina Regenerator）： 分为 小、大 两种，增加精力恢复速度。


弹药袋（Ammo Bag）： 分为 小、中、大 三种，增加弹药的携带量。


弹夹（Clip Extender）： 增加弹药的每次装载数量。


望远镜（Binocular)： 可配合狙击黄蜂使用，对远程敌人一弹必杀。


装载器（Spring Reloader）： 加快填装弹药的速度。


诱虫水（Attractor）： 增加野外弹药的出现数量，便于捕捉收集。

流程攻略

训练关卡

狩猎目标1：布莱斯特兹·布提（Blisterz Booty）

游戏开始是一段惊心动魄的动画，你扮演的异乡人穷追不舍，利用精心布置的陷阱成功的捕捉到了土匪头子布莱斯特兹，动画之后就是这个训练关卡了。

刚打倒的捕猎目标就躺你的脚边，上前按住Ctrl键将他收入囊中，屏幕上会提示活捉的价格是200，如果打死他只能得到100的赏金，后面的Boss也尽量活捉来赚取更多的报酬。沿着红色的箭头前行，你要练习一下基本操作，包括奔跑、攀爬绳索，跳跃和两段跳等 等。


将松鼠发射到前面的木板上，引诱附近的敌人跌落谷底


所有的敌人都是怕水的，将他们击落到水里能溺死

乘缆车上去，往前跳上石阶，较高或较远的地方需要2段跳，就是连续按2次空格键。往前攀爬绳索，纵身跃到后面的石台上。跳落石阶沿峡谷行进，击碎前面的木栅（鼠标左或右键），用2段跳越过石台到达门前，里面冲出敌人打你一下便跑掉了，这里学习疗伤技能（E）。

追上和那名敌人搏斗，徒手有2种攻击方式，鼠标左键是旋身攻击，鼠标右键是铁头重击。游戏中敌人的状态不用通常的血槽显示，而是有用头顶旋转的星星来表示，红星代表生命，黄星代表精力。减少1/3生命则增加1颗红星；减少1/3的精力则增加1颗黄星。精力耗光的敌人头顶有3颗黄星，表示他已彻底昏厥，但还是会随着时间推移缓缓醒转的。解决了敌人将他收起来，疗伤回血，沿山道继续攀跳。

破坏一道木栅来到石墙边，自动转到第一人称视角，你手上端着一只弓弩，使用的是独特的动物弹药，游戏中共有8种动物可以当作弹药来发射，每种都有独特的性能，目前登场的是松鼠（Chippunk），它的技能是将附近的敌人引诱到身边位置，是有范围限制的。将弓弩上的松鼠发射到前面的木板上，敌人跑过去摔落谷底，完成后按C键在第一/三人称之间切换。

跳落谷底收服那名敌人，附近有些木桶，打碎后收集钱袋。乘缆车上去，往前学习横向攀爬绳索，按空格抓住绳索，再按空格掉落，在掉落的时候按Ctrl



能再次抓住绳索。到达对面石崖，往前解决掉2名敌人，乘坐缆车上去，此时拿到动物弹药－四脚蜘蛛（Bolamite）,它的技能是捆缚目标。

来到顶端的草丛中，学习利用环境来隐藏自己的身形，比如躲在草丛里，屏幕的左下角雷达旁会显示“Hidden”的字样，这样即使敌人站得较近也不会发现。这时还了解到，手上的弓弩同时装载有2种动物弹药，分别用鼠标的左右键来发射。发射蜘蛛缚住前面的敌人，蛛丝的捆缚作用是有时限的，尽快在他挣脱前收服。

乘缆车上去，途中练习装填弹药（Q），前边有2名敌人，先将松鼠射到左边箭头处，将敌人引诱过来再发射蜘蛛捆缚，跳下去收服，剩下的直接打晕即可。继续乘缆车，途中得到动物弹药－臭鼬（Stunkz），它的技能是释放臭屁使成群的敌人暂时失去行动能力。前面有3名敌人，朝他们中间发射一只鼠鼬，然后快速冲过去逐名收服。

继续乘缆车上行，拿到动物弹药－毛球怪（Fuzzle），可以直接将它发射到敌人身上，也可以将它当成带有牙齿的地雷来伏击敌人。前面有3名徘徊的敌人，将毛球怪射到他们的身上，他们会




游戏里有很多机关需要用闪电虫来启动

发狂跳进水塘里溺死，接下来会有10秒钟的时间布置陷阱，跑到门前在地上发射几只毛球怪，不久敌人冲出门外遭到毛球怪的伏击。

沿着打开的通道前行，跑到顶端拿到动物弹药－闪电虫（Zappfly），它的技能是激活机关，如门和炸药桶等，也可以当作直接攻击的武器。用方向键将弹药切换到闪电虫，等它充电完成射到门边的开关上。

出门后学习捕猎弹药，在野外遇到小动物的时候，用闪电虫将它们击倒就可过去拾取了，每种小动物补充弹药的数量有差异，比如每捕捉1只松鼠、蜘蛛和臭鼬可补充5发弹药，每捕捉1只炸弹蝙蝠可补充2发弹药。

捕猎到4种小动物后，用闪电虫击中河对岸的控制箱接通机关桥，过桥遭遇敌人的枪手，先将左边的几个打晕收服，屋子平台上有枪手，不要引爆那些油桶，会将枪手炸死的，最好的方法是利用左侧的斜坡跳到屋子的二层平台，跃过油桶将枪手击晕。每活捉1名枪手能拿到10块钱。如果 将敌人杀死要尽量过去收尸，否则它会消失掉的。

结束战斗也意味着训练关卡结束了，往前来到一座叫咽喉峡谷的小镇，这时身上的武器和弹药全部清空。

一、咽喉峡谷（Gizzard Gulch）

回到镇里将臭名昭著的布莱斯特兹关到监牢里，然后前往悬赏商店（Bounty Store），这里是发布悬赏任务的地方，也是将你付出的辛劳和汗水换成钞票的地方，当一座城镇的悬赏任务做完了，便是你离开这里的时候了。和店主谈话兑换赏金，然后接受新的任务，捕捉脏手弗洛伊德。

狩猎目标2：脏手弗洛伊德（Filthy Hands Floyd）

离开商店看到雷达上有闪烁的白点，那里是城镇北门的所在。出了镇门从居民手里拿到闪电虫，往前猎捕几只松鼠，用闪电虫射击机关打开大门。切换回第三人称视角穿过隧道，前面是座断桥，从右侧的石台跳到对岸。空中漂浮着洁白的蒲公英，还有落叶不时的坠落，将峡谷点缀得如梦如幻。

往前听到敌人的谈话声，躲到路左的草丛里观察，用弓弩朝吊车的开关发射闪电虫，坠落的巨石会将2名敌人砸死。继续前行，在左边院子里发现四脚蜘蛛，捕猎几只带上。用闪电虫开门，在狭道上陆续遇到4名枪手，道路两侧有可以掩护的石柱，接近后冲过去打昏收服。

穿过隧道望到几名敌人，他们将前面的通道给封锁了，将他们解决掉，爬绳索到达顶部，在中间平台捕猎几只毛球怪。沿栈道前行听到数声枪响，有敌人在前面的山村里抢掠，有几名敌人聚集在村落中央，可以利用身影吸引单只的过来击晕收服，也可以使用蜘蛛全部捆缚再冲过去收服，在敌人的黄星减至1颗的时候，近身吸一下会重新变成3颗，争取时间来收服他们。将所有敌人清除后，脏手弗洛伊德现身。

Boss战：脏手弗洛伊德

活捉：$200　死亡：$100

先站在平台下面引诱那2名喽啰跑下来击晕收服，然后上平台，躲在那块铁板后面拿弓弩攻击弗洛伊德，这时注



在城镇中找到悬赏商店接任务


用蜘蛛将敌人捆缚收服

意到Boss和主角一样拥有生命和精力两道槽，他手里拿的霰弹枪威力强大，被连轰两枪就会有生命危险，这里用闪电虫消耗掉他的精力，或者先用蜘蛛捆缚，再发射闪电虫打他一下。打空他的精力便会晕倒，跑到近身补电一下再按住Ctrl收服。


用闪电虫消减弗洛伊德的精力

打完Boss得到村人们的感谢，他们会为你打开一道大门，由此穿过一道矿井，看到2名坏蛋正往安装炸药破坏风车，可他们万没想到会不小心点燃炸药，被轰了个粉身碎骨。沿着石崖前行，望到风车下面有3名敌人，解决后再收拾路右屋子里的2个，按来路返回到镇上。

狩猎目标3：掠夺公爵（Looten Duke）

前往悬赏商店领奖金，再接受新的赏金任务，下一目标是掠夺公爵。离开悬赏商店，看到对面道具商店的招牌上显示有新货到，于是进去找老板谈话，购买道具武装一下，这里还卖望远镜（Binoculars），身上带着它，后面用它能使用狙击黄蜂（Sniper Wasp）这种特殊弹药。

从城镇的西门前往水处理工厂（Water Facility），在镇外的野地上补充毛球怪，然后用闪电虫启动缆车爬上去，捕捉松鼠和蜘蛛，空中飞行着一种新型动物弹药－甲壳虫（Thudslug），将它们射到敌人身上能造成击退和伤害效果。

爬绳索到山腰平台遭到狙击手的袭击，发射闪电虫击落他。沿绳索爬到顶部，沿峡谷前行还会遇到一名狙击手，同样用闪电虫来对付。破坏木栅继续前行，用闪电虫射击左侧画有圆圈的木板放落铁桥。

穿出峡谷来到水处理厂的外围，沿着斜坡跑到大门前解决掉2名守卫，然后轰开大门，然后跑到右侧的斜坡到围墙上，躲到掩体里吸引敌人过来，将他们电落平台掉到下面的巨大涡轮风扇里，或者用闪电虫击倒跑过去收服。

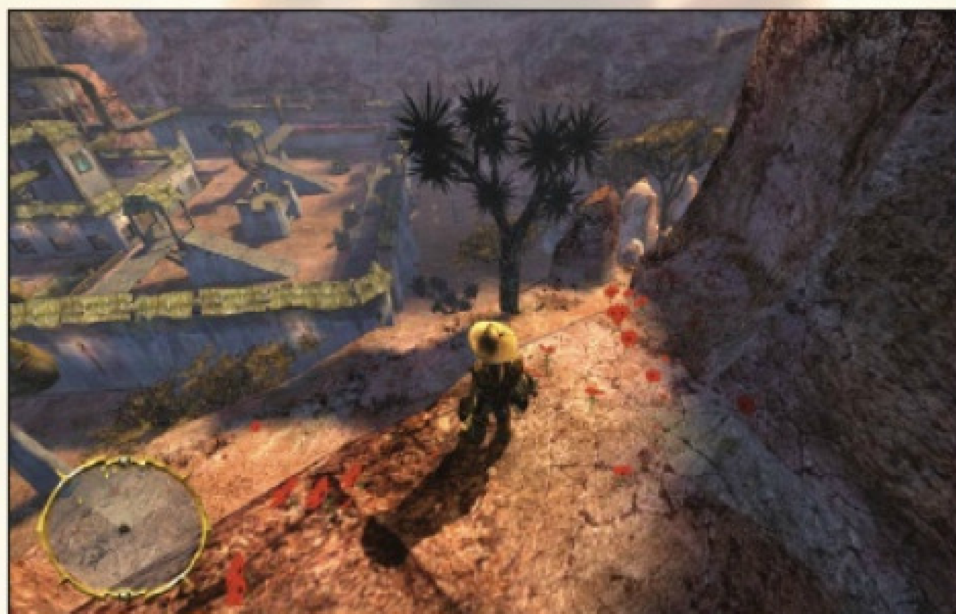
将庭院所有的敌人清除后，掠夺公爵会召唤出2名火箭兵抵挡，他们站在主楼的顶部发射导弹，这时你跑到斜坡上面的凉篷里，导弹很难打到下面，用弓弩发射毛球怪杀掉那2名火箭兵，这时掠夺公爵会正式参战。

Boss战：掠夺公爵

活捉：$600　死亡：$300

掠夺公爵手持重机枪，被扫中的话非死即伤，实力非常强悍。战斗开始躲到屋子左侧的石柱后面，等公爵冲过来立刻用甲壳虫击倒他，随后发射闪电虫减他的精力，等他站起来再发射甲壳虫打倒他，随即射出闪电虫，如此反复磨光他的精力，他几乎没有开枪的机会就束手就擒了。如果想要杀掉他很简单，引他站到风扇边缘发射甲壳虫直接将他打进去。

解决掉掠夺公爵后，在楼后面有道矿井开启，进去后发现一种新型的动物弹药－炸弹蝙蝠（Boombat），它的技能是造成巨大的爆炸，能对范围内的敌人造成伤害，它不但能伤血，还能损耗敌人精力。每捕捉1只炸弹蝙蝠补充2发弹药，在这里补满6只，为后面的Boss战作准备。


站在悬崖上望到山谷里的水处理厂院落


躲在凉篷里轻松消灭屋顶的火箭兵




用甲壳虫和闪电虫组合很容易将掠夺公爵的精力打空

往前纵身跃到下面的水潭，游到岸边沿矿井继续走，跳到水潭里爬绳索上去，背跳到平台上再爬一道绳索……穿出矿井回到峡谷，按原路返回小镇，途中爬悬崖的绳索时还会遭到狙击手的攻击，用闪电虫将他们打下来再作行动。

回到小镇到悬赏商店领取奖金，得知医生已经回到镇上了，于是赶往医生诊所（Doc's Office）商量手术的事情，可是医生说手术的费用非常昂贵，需要20000块钱才能完成，你无可奈何的离开诊所，准备继续寻找赏金任务来赚取足够的手术费用。

离开诊所的时候遇到惊慌失措的镇人，她说镇上出事了，大家都准备逃离小镇，原来是之前捕捉的土匪头子布莱斯特兹的兄弟打到镇上来了，先不管那么多，前往悬赏商店接任务，这回要对付的是伯奥艾兹。



狩猎目标4：伯奥艾兹·布提（Boilz Booty）

Boss战：博奥艾兹
活捉：$650　死亡：$300

这场战斗在悬赏商店接受任务后自动展开，要面对的是伯奥艾兹和大群的枪手，在开始陷入包围，避免和Boss交锋，快速往屋后的小巷奔逃，小巷有很多的木栅，能跃过的地方就不破坏，它们会阻碍和限制敌人的行动。将敌人聚


维克医师告诉你手术要花费20000块


战斗开始，你必须尽快的逃出敌人的包围圈


炸弹蝙蝠能够减掉较多的生命和精力

拢到一起再迅速逃开，观察雷达寻找落单的枪手下手，冲至身前击晕收服，等敌群追过来再跑到小镇的另一端，如此不会遭到敌人的围击。

逐名解决掉枪手，游击期间记得利用积攒的精力恢复生命，等所有的喽啰消灭掉，就要面对强悍的Boss了。他的打法和掠夺公爵相仿，只是他的皮更厚一些，不过现在有炸弹蝙蝠可以使用，掌握技巧打晕他也非难事。将弓弩弹药配备为炸弹蝙蝠（左），闪电虫（右），等博奥艾兹冲过来发射炸弹蝙蝠击倒他，迅速补上一只闪电虫，等他站起来再发炸弹蝙蝠击倒，又是闪电虫，如此反复4次就能打空他的精力，趁他晕倒快速冲上去收服吧。如果身上没有炸弹蝙蝠，在商店后的箱子里可以找到，用甲壳虫也是可以的，只是每次消磨的精力较少。

战斗结束后，镇民们为胜利欢呼雀跃，但你的心情却如同这座被破坏得乱七八糟的城镇，丝毫高兴不起来。现在得离开这里了，寻找赏金任务来凑够那20000块钱。

二、巴泽顿（Buzzarton）

从小镇的东门出去，穿出峡谷看到居民们在修缮房屋，房屋一侧的木板能打碎，里面有钱袋可拿。往前跃过围墙遇到炸桥的2名强盗，追随到营地解决掉他们，在篝火附近有堆木桶，砸碎拾取钱袋。

沿山道来到养蜂人农场，门口的人以为你是镇上派来的守卫，于是进农场找到最后面的大屋子，可以利用空中绳索爬进去，也可以破窗而入。利用大厅中央的绳索爬到上层平台，铁箱里能收集到几百块钱。离开农场继续走，抵达第2座城镇巴泽顿。前往悬赏商店找老板谈话，有2个任务可接，先接取拯救尤金博士的任务，他被匪徒劫持在一座神庙里。

狩猎目标5：尤金·尤斯（Eugene Ius）

接完任务前往街道对面的商店，和里面戴眼镜的教授谈话，他会打开小镇边缘的一道洞口。离开商店左转，看到绿牌子上写有“To Temple Valley”的字样，沿着坡道跑上山丘，过天桥找到后山洞口。

沿山洞前行得到新型的动物弹药－黄蜂（Stingbee），将它们发射到敌人身上能造成阻滞和伤害作用，并有跟踪攻

击的能力，每捕捉1只黄蜂补充90发弹药，此时上限是375，将弹药补满。

躲在洞口处发射黄蜂清除外面枪手，此时遇到新型的敌人－铁甲兵，外表强悍其实很好打，先用甲壳虫击倒再


在商店里找老板买点道具吧


用闪电虫引爆油桶轰杀周围的敌兵


尤金博士就关在神殿后边的牢里

电一下就能收服了。清完场跑上斜坡，纵身跳到断裂的桥墩上，爬绳索来到一座峡谷。

在谷口有甲壳虫可捕捉，用身影将前面的2名枪手引过来，分别用甲壳虫击倒收服。篝火右侧的脚手架上有大量的枪手，其中有高伤害的火箭兵，先不要招惹他们，往篝火左边的脚手架跑过去，爬绳索到达顶层，掏出弓弩朝右边脚手架底部的炸药桶发射闪电虫，强烈的爆破将脚手架炸塌，大部分的枪手摔死，只有少数的敌人存活下来，不过也摔得七荤八素的，跳下去将他们彻底打晕收服。

往前进到山洞里捕捉臭鼬，现在8种弹药拿全了。穿出山洞解决掉零散的敌兵，破开栅门进到山寨，躲到小屋后面引2名枪手解决掉。在前面屋顶上有火箭兵和枪手，附近都有油桶，用闪电虫引爆它们。在对面一只放有很多钱箱的屋子里有群枪手，将他们引出来逐个解决，也可以引到油桶附近炸死。

清完这里收集金钱并捕捉动物，从一堆箱子上跳到山寨外面，前面是一座高楼框架，下面有几名枪手，由于地势开阔，活捉会费点事儿，这里可以用油桶轰杀他们，可以发射黄蜂围杀他们，也可以利用吊车上的石头来砸他们。沿着坡道逐层清敌，到达顶部解决掉铁甲兵，远处山崖会有2名狙击手朝这边射击，射闪电虫击落他们。

山顶的遗迹里有几块宝石，进入古堡的走廊砸箱子补充弹药，在大厅里找到关押的人质，同时遭遇大批的敌兵。站在走廊出口的掩体后，用松鼠将敌人逐个引过来解决掉，对面高台上的火箭兵射黄蜂围杀掉。

清光敌兵跑过去释放牢里的尤金博士，他打开一条地下通道并将你推了下去。沿着地道前行是一座巧夺天工的宏伟古墓，在平台上拿一块宝石的时候跌落了下去，转眼之间掉到一座峡谷里。前面是一座小村落，里面的居民遇到你惊慌失措，纷纷逃窜。穿过村庄是一座豢养斯莱格怪物的农场，用黄蜂和闪电虫招呼它们，穿出一条山洞回到镇里，前往悬赏商店接下一任务。

狩猎目标6：乔妈妈（Jo' Momma）

接到任务后离开悬赏商店，右转前往荒废商店附近的下水道入口（Sewer Treatment），和维修工说话打开大门，进去爬绳索落身到下水通道。跑到水池前和控制室里的工人说话，他会断掉电源，这样水池里的机器停止运转。

游过水池，岸边有些咆哮的斯莱格怪物，站在水里用闪电虫杀掉它们。


用闪电虫清除对面扑过来的小怪物

上岸后爬绳索到左岸平台，居高临下电杀右岸的怪物，顺着管道滑到对面，再爬绳索到上层平台，对面冲过来几只怪物，发射毛球怪和闪电虫杀掉它们。沿平台前行左转，再沿管道滑下去，在末端纵身跳跃，到达左岸的小平台上，再往上爬绳索进到走廊。

穿出走廊到一座大厅，沿管道滑下去遭遇成群的小怪，可用闪电虫清除再跳下去，也可直接跳落，将它们打到那两道风扇里粉碎。跳下去后往左跑，打碎栅门沿着大厅边缘的通道跑过去，上斜坡爬绳索到上层解决掉成群的怪物，往左跳进走廊。

跑下去解决掉2名枪手来到淹水的大厅，众多的枪手都在上层的天桥巡逻，这里的打法多样，或用闪电虫击晕爬上去收服，或引爆油桶炸死他们，或用毛球怪咬死他们，或将他们打落水里溺死。清场完毕，沿天桥跑到大厅的另一端，沿走廊上行离开潮湿昏暗的水道区域。


将敌兵引诱到打桩机的下方杀掉


爬到对面平台击倒乔妈妈

进入溪谷往左发现几名枪手，用松鼠引过来解决掉。穿过机械遍布的溪谷来到末端，用闪电虫击落悬崖上的狙击手，往右穿过隧道来到山谷中。

刚进山谷看到乔妈妈召唤出成群的手下搜捕你，跳落石崖跑到沉船附近收集弹药，然后跑到沉船的甲板上解决底部的几名铁甲兵和普通枪手，这里有2种解决方法，一种是往油桶上扔松鼠，等敌人走过去用闪电虫引爆；另一种是往

打桩机的位置扔松鼠，敌人跑过去调查时会被铁桩砸死。清完地面就该收拾左边高低两道平台的枪手了，用黄蜂和闪电虫比较好打，清完4批不再刷新。

回去补充弹药，然后返回甲板朝对面山壁的洞口扔毛球怪，往峡谷对面的电梯走过去，高处的洞口会出现敌兵，被设下的毛球怪陷阱清理掉，乘电梯上到平台准备Boss战。

Boss战：乔妈妈

活捉：$800　死亡：$400

相对于清除那些喽啰，乔妈妈还是较轻松解决的。她站在对面的平台，利用空中的电缆可以爬过去，不过电缆是通电的，需要用闪电虫将对面的开关关闭，但乔妈妈会跑过去打开关。发射毛球怪来牵制她，或者用蜘蛛来捆缚，迅速攀爬电缆到达对面平台，她毕竟是老人家，精力和生命都很弱，再给她发射一个蜘蛛捆缚住，轻松收服。

收服乔妈妈后，电梯旁边有道门开启，解决掉山谷底层出现的几名枪手，穿出山洞回到镇上，先到商店升级，然后到悬赏商店领取下一任务。

狩猎目标7：米利・麦格朗（Meagly McGraw）

领完任务按照小镇街道的指示牌前往农场（Opple Farm），这里已经被米利率领的强盗占据，他们屠杀了农



将米利击倒收服

夫，焚烧了农舍，从前的安详和谧不复存在。

进入农场躲到石后或草丛中，看到场院里徘徊巡逻着很多的强盗，在院落里有座冲压机，往里面扔松鼠引诱敌人过去，再发射闪电虫启动机器将他砸死，如此反复几次将附近的敌人清除。利用右边谷仓里的绳索爬到屋顶，再通过空中的绳索可以爬到后面大屋的二层，打敌人措手不及。



利用空中的绳索能爬到后面的大屋里



首先要解决的是米利所骑的野兽

Boss战：米利・麦格朗

活捉：$900　死亡：$300

将所有的强盗清除后，米利骑着一头凶猛的野兽冲出房间，首先得解决掉他的坐骑，所以不用考虑减他的精力。战斗开始，迅速躲到墙后或柱子后，保持一定的距离，只要你不跑，他就不会追击，朝着他发射黄蜂来伤野兽的生命，打空野兽的血就能打到米利了。

打米利使用炸弹蝙蝠或甲壳虫，它们都有击倒效果，随后再补一颗闪电虫减精力，如此反复。米利的生命和精力恢复得非常快，需要快步紧跟，让他没有爬起喘息的机会，一直将他的生命或精力打光为止。

将农场的敌人清光，在院落里转转收集弹药，在农舍的仓库里有几只箱子补给。回到镇上到商店升级，再到悬赏



商店接受下一任务。

狩猎目标8：帕克莱特·波卢卡（Packrat Palooka）

此次要狩猎的是帕克莱特，他名字的意思是笨手笨脚的收集狂，他的确是一个喜欢收集各种东西的人，这回他抢了尤金博士的电脑。

离开悬赏商店往右走，跳进下水道触发剧情，一名强盗向你透露了通行口令。返回街道沿着蒙戈山谷（Mongo Valley）指示牌的方向行走，在通往山谷的大门旁边找到垃圾场（Junk Yard）的入口。穿过一条蜿蜒的山道来到门前，说出口令进入院落，在这里补充一下弹药。

滑落到下面的峡谷遭遇大量的敌兵，先解决掉前面的2名铁甲兵，甲壳虫



躲在两侧的围栏里打平台两侧的4道开关



等帕克莱特掉落到下边，持续的用甲壳虫和闪电虫消减他的精力



在悬赏商店接到塞克铎打来的电话

击倒后捆缚收服。躲到右侧铁板后面，用松鼠引诱敌人走到草丛里解决掉，大门上面的2名枪手可用甲壳虫击掉，或用闪电虫打晕。过去按机关开门，前面出现新型的炸弹兵，他们近身2秒会自爆，在他们近身的瞬间可用旋身攻击击飞，不过最好不让他们近身，远程用闪电虫打爆，或用蜘蛛捆缚。

循序渐进，逐片清敌，来到河边躲到铁屋里收集黄蜂。用闪电虫打对岸的开关放落吊桥，这时敌人会跑过去按开关，用闪电虫将他击晕，迅速过桥解决他们。另一种过河的方法是直接跳到河底，在两边的平台上解决枪手拿钱箱，再利用绳索攀爬到对岸，迅速冲过去打倒枪手并收服。



在山谷里遇到3名煮水的敌人，引爆锅炉炸死他们

沿山道继续清敌来到山谷，这里的战斗较为漫长，基本策略是往草丛里扔松鼠引诱敌兵，逐个打晕收服，如果高低都有敌兵就先解决高处的。清完场爬绳子到平台开机关，打开下面的一道门，前面仍有大批的敌兵埋伏着，耐心清场。

穿过峡谷来到垃圾场外面，爬到左侧天桥上跳进围墙，地上有几只箱子可补给弹药，往前走触发剧情。

Boss战：帕克莱特·波卢卡

活捉：$800　死亡：$300

战斗开始，帕克莱特站在舞台中央的电磁防护罩里朝你发射跟踪导弹，想要伤到他须将两侧的4道开关关闭。先躲在广场两侧的铁网围栏里，飞来的导弹伤不到你的分毫，然后用炸弹蝙蝠轰掉两侧轨道上的机关炮，注意观察广场两侧的轨道吊着的机械，那就是后面要启动的机关炮，找不准位置也可以等它启动再轰毁。

在舞台下方的地面扔些毛球怪，再用闪电虫打掉4只开关解除防护罩，这时帕克莱特试图跑过去重启电源，迅速朝他发射闪电虫，再扔炸弹蝙蝠将他轰下舞台，用几发看运气了。等他掉落地上，那些埋伏好的毛球怪会牵绊他，否则他会拼命的往舞台下面的两道门跑，这时将剩余的炸弹蝙蝠扔出去，每推倒他一次立刻扔只闪电虫，蝙蝠用完换甲壳虫，掌握好节奏的话他几乎没有还手的机会，等他的精力耗光上前捕捉。

解决掉帕克莱特后，从打开的大门进到山洞，穿出去返到镇上。到悬赏商店交任务，老板将电话交到了你手上，是塞克铎（Sekto）打来的，塞克铎大坝的所有者，他要你帮他捕猎斯蒂夫（Steef），许诺完成这个任务会支付20000块钱。斯蒂夫是一种马身狮首的种族，目前在奇异世界已非常罕见，你只好接受他的任务。

塞克铎随后又给赏金猎人首领死亡奇袭者（D. Caste Raider）打了通电话，将同样的悬赏任务交给了他，给你制造了一个竞争对手。

离开悬赏商店往蒙戈山谷（Mongo Valley）的方向走，在门前遇到曾经救过的尤金，交谈后他会帮你打开大门。沿着山洞前行，有的地方要从树干跳上高台，有几处能收集到宝石。在一处洞腹有3名煮水的枪手，冲到背后击晕收服，



或发射闪电虫击爆篝火上方的锅炉，炸死2名枪手，剩下的上前打晕收服。

继续穿过一段山洞来到瀑布处，沿着石壁旁的斜坡跑上去，攀爬绳索到达上方的洞口，离开洞穴来到一片茂密的森林。观察雷达，有的树上埋伏有狙击手，用闪电虫击落摔死他们。来到河边走到码头老屋，前面的树上仍有几名狙击手，小心清除掉，沿着路牌走能进到新约克城，不过先沿河边搜掠一点金钱是不错的主意。

三、新约克城
（New York City）

这座城镇比之前的两座要大许多，升级和卖道具的商店有两间：普通商店和黑市商店，黑市商店稍后才会开放。前往悬赏商店领取任务，这回要解决的是爆破手米基。

狩猎目标9：爆破手米基（Xplosives McGee）

离开商店沿着城镇的街道走过去，乘电梯进到矿井内。穿过矿井望到外面有几名枪手，发射松鼠将他们引到吊车下面，用闪电虫启动吊车落石块砸死，或者等他们经过油桶时炸死。跳落地面，往前跳上矿车沿轨道滑行，途中的敌人用闪电虫打晕，或者引爆油桶轰杀。矿车在矿井中停下，跳下车解决掉2名枪手，从箱子里拿弹药补给。



炸弹兵冲过来的时候得及时将他击爆



乘坐矿车的时候用油桶轰杀附近的敌兵

爬绳索到井外，附近的有3名敌人，其中先用松鼠引诱1名普通枪手过来解决，再用甲壳虫和闪电虫击晕那名铁甲兵，冲过去打剩下的机枪手。



等米基落到底层，躲到石头后电击他

沿平台走遇到机枪手和2名炸弹人，先用闪电虫引爆炸弹人，机枪手果真皮实，遭到轰击仍然坚挺，上前用旋身攻击打晕收服。平台下面有2名普通枪手，用闪电虫制服。按开关打开门回到之前的院落，这时有道门里冲出机枪手和铁甲兵，将他们清除后进到矿井，拐角又遇几名枪手，火焰喷射装置用炸弹蝙蝠毁掉。

穿出矿井看到驱车爆破人乘坐一辆小矿井逃走，还留下3名手下防守，包括新型的兵种－火焰兵。清场后乘矿车沿轨道滑行，途中会遭遇平台上敌人的阻截，和后面乘矿车敌人的追击，这里要使用闪电虫引爆平台上的油桶对敌人造成伤害，那些追赶的矿车等它们靠近油桶的时候再引爆。由于闪电虫需要充能，须控制好射击的节奏。

矿车停止后跳下来，离开矿井补充弹药，往前躲到石头后面诱杀2名枪手，再射击高处天桥的油桶轰杀2名狙击手，最后收拾强悍的机枪手。穿过木栅墙继续走，解决近身的火焰兵，高处的仍然引爆油桶轰炸……来到一道矿井口，先站在栅栏前引爆2名炸弹兵，再发射黄蜂远程清敌。进矿井在转角遇到火焰喷射装置，先将下面的敌兵引出来解决，再扔蝙蝠炸掉装置。

来到栅栏前望到山坳里巨大的圆形庭院，由左侧的绳索爬到下面的洞穴，解决火焰兵和枪手用开关打开门来到庭院内部。



Boss战：爆破手米基

活捉：$1100　死亡：$400

爆破手米基乘坐矿车围绕着庭院转

圈，他不时的朝你发射跟踪导弹，利用石块和围栏来掩护自己，先清除掉出现的枪手，用油桶来轰杀他们。轨道共有4层，每层都有1只分道器，在矿车接近分道器的时候会发现丁当的响声，这时用闪电虫去启动分道器，矿车滑落一层，还剩1层的时候先清除仓库里的敌兵，将滑道上的机关枪和仓库里的火焰喷射装置炸掉。等矿车滑落到最底层会将米基甩出来，你和米基展开对决。

将弹药调整为炸弹蝙蝠（或甲壳虫）和闪电虫，这次任何的弹药都无法推倒他，只能迂回游击。如果想要活捉，则不用炸弹蝙蝠这种高伤害的弹药，只用闪电虫来减精力。躲在仓库外面的石头后，他会一直在平台上横晃，等闪电虫充能完就闪出去打一下，迅速躲到石后回血，如此较容易在他血掉光之前打空精力，上前收服。

解决掉爆破人后打开了仓库里的一道门，进去在木桶和箱子里搜刮一些金钱，继续走启动机关开门，穿出矿井返回城镇。沿着街道前行，路左的栅栏前站着一位妇女，上前攀谈得知黑市商店的通行口令。

在她所站位置的街道对面有根绳索，爬到二层平台绕到建筑后面找到黑市商店大门，对完口令进屋买道具或升级，这里的东西几乎是半价出售的，还卖一种特殊的弹药－狙击黄蜂（Sniper Wasp），可搭配之前购买的望远镜来使用。前往悬赏商店，老板告诉你去搞份前往蒙戈河的通行证才能接受新任务。前往商店找老板谈话，免费拿到一张通行证，返回悬赏商店接受新任务，此时同时开放3个任务，先进行最上面的。



狩猎目标10：左撇子拉格奈斯（Lefty Lugnuts）

拉格奈斯是在附近森林里非法捕猎斯莱格的猎人，他的住处在郊外的墓地里，学会斯莱格的叫声才能诱其现身。在商店左边找到一位老猎人，他并不情愿教你这种技能，除非你到河边屠杀掉一只巨型斯莱格来证明自己的能力。



在悬赏商店里接新任务


呆在河里射杀岸上的巨型斯莱格怪兽


躲在岸边的石后寻机电击拉格奈斯

走到街道尽头到港口办公室（Port Authority），和工作人员谈话打开前往野外的门。来到城镇前往河边的码头，往瀑布的左边游找到一座洞穴，里面搜到一点钱。继续往左游动听到沉闷的咆哮声，看到巨大的斯莱格正领着它的后代在岸边散步。站到水里和这只大怪物展开战斗，这样它不会近身攻击，只会在岸边不断的喷吐绿液，不过精确度较低，伤害也极低，损血的话可以游到后面陆地回血。将弓弩的弹药配置成黄蜂和毛球怪，持续的朝它射击，直到它倒地为止。

返回到港口办公室遇到老猎人，他亲口教你模仿斯莱格的叫声。返回到码头往右边走，往前过木桥到对岸，破碎木桶收集钱袋，沿着小道一直走找到一片墓地，在树林里按Ctrl键发出呼叫，拉格奈斯闻声现身。

Boss战：左撇子拉格奈斯

活捉：$700　死亡：$200

战斗开始遭到大群枪手的围击，迅速撤离墓地，躲到岸边的石头后面清除两边接近的枪手，炸弹蝙蝠尽管扔，不够就再换甲壳虫和黄蜂，清光枪手后后拉格奈斯在高台上出现，这时只用闪电虫来打他，他的精力恢复得较慢。随后又有一批枪手出现，清完拉格奈斯会出现在右侧的平台上，用闪电虫打他几下，他还会逃到中央的平台去，仍然电击他，直到落到地上和你决斗。存档后仍然躲在石后，不断的用闪电虫消耗他的精力，直至仆地收服。

收服拉格奈斯后打开一条矿井通道，穿到来时的溪谷小道上。返回城里，到悬赏商店接下一任务。

狩猎目标11：钢铁人（Elboze Freely）

从悬赏商店出来赶往城外的码头区域，沿着河流往左走出很远的路程，望到溪流的末端埋伏的敌兵，悄悄的往右边游过去登陆，利用岩石和树木掩护逐个清除敌兵，离水近的直接冲过去打到深水里溺死，离油桶近的就炸掉，跑到末端小心炸弹兵。

清完敌人走到小山坳，清掉上方两侧壁架上的敌兵，左侧的比较隐蔽不容易发现，引爆油桶即可。解决掉下面的铁甲兵，爬两道绳索到达上方小径。解决炸弹兵和机枪手，再爬绳索上去，迅速引爆那车油桶轰杀前面的几名枪手，随后会有炸弹兵冲过来，清场后往前跳

落几道石崖见到身穿钢铁甲胄的人。

Boss战：钢铁人

活捉：$1000　死亡：$500

在空中有很多道的机关平台，当你站在平台上时，钢铁人会跑到后面按开关将平台落下，你会掉落到地上遭到钢


岸边埋伏有大量的枪手


趁钢铁人转身去按机关时，用弓弩打他的后背

铁人追袭，伤害很大。在地上有3处喷发气流的地方，利用它们可以重新返回到平台上。钢铁人的弱处在他的后背那块钢板上，其他的地方是打不掉血量和精力的，因此当你站在高处平台的时候，立刻用甲壳虫和闪电虫打他的后背，等掉落下来，在敌人近身之前利用气流飞升到高处，等钢铁人转身跑去按机关时再次攻击，如此反复将他的精力扣光，跳下去收服。

打完钢铁人，地上出现返回码头的通道，在里面补充弹药，然后回城镇到悬赏商店接最后的赏金任务。

狩猎目标12：肥胖炸弹人（Fatty McBoomBoom）

领完任务走出商店，在街道上找一名头戴黑色高顶礼帽的居民，谈话得知他是码头缆车的所有人，向他商量借用缆车前往炸弹人的匪巢，遭到拒绝，无奈之下你只好诉诸于暴力了，一顿拳脚将他揍得落荒而逃。

前往码头的房间和那个家伙谈话，然后乘缆车到达对面的山崖的屋子里，沿坡道穿过矿洞到来到一座木屋前，门里门外都有很多敌人，用炸弹蝙蝠都轰一下。穿过屋子沿管道滑下去，在右边绳子上边和左边的栅栏里都有钱可收集，进到前面的建筑，沿通道一路上行，解决掉沿途的敌人，跑到顶层乘矿车沿轨道行进。跳下矿车，将弹药调整成炸弹蝙蝠，前面会遭遇到大群敌兵，用蝙蝠可以阻住他们的冲击，继续走找到那名肥胖炸弹人。

Boss战：肥胖炸弹人

活捉：$1000　死亡：$500

这名炸弹人站在平台上，扛着火箭筒朝着这边轰炸，在平台上下有众多的各色枪手。尽量躲在那块岩石后面，耐心的清除出现的枪手。等小兵不再出现，再用闪电虫慢慢的消磨炸弹人的精力，注意射击的时机，就是在火箭弹击中石头后，手上的闪电虫充能完成时，迅速闪出去电他一下，再马上躲到石后，如此反复将他的精力减低，在此之前不要离他太近，否则他会跳下平台对你轰击。约摸剩最后一下的时候可以迅



商店里有升级弹药可买了


乘码头的缆车到达对面山崖


保持距离打炸弹人，他才不会跳下平台攻击

速往前冲，跑到中途给他最后一下，在他爬起来之前冲到身边收服。

打完炸弹人到场院四周破箱子收集弹药，然后从打开的门穿出矿井通道，纵身跃出瀑布落身到河里。游到码头返回城镇的悬赏商店，老板说医生准备接待你了，于是返回到码头找那位头顶绿帽子的人交谈，他会开一艘驳船将你送到幽暗山谷。

四、幽暗山谷（Dusky Hollow）

进到镇里，发现这里已被破坏成一片废墟，那名维克医师的尸体被吊在空中，随风摇摆着。这时，赏金猎人首领死亡奇袭者率手下现身，原来是他洗劫了这座小镇，他正是水坝主人塞克铎委托的另一位赏金猎人，为了解决掉你这个竞争者，使用维克医师作诱饵引你出现。

死亡奇袭者（D. Caste Raider）

战斗开始，找障碍物躲闪攻击，近身的敌人随便打打就行，拖延到足够的时间，死亡奇袭者会叫停手下，与你商量着一起完成狩猎任务，将来得到的赏金对半分，在说话的时候他的手下会从身后偷袭，将你打昏在地。

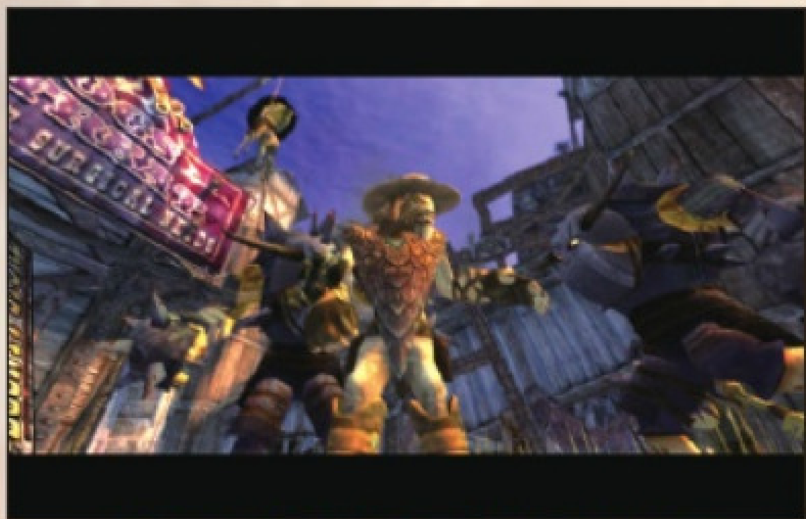
醒来时发现身在一间屋子里，身上的装备都被人抄走了，你愤怒非常，在挣扎的时候从口袋里掉落那张医师写的手术说明，死亡奇袭者拾起一看，连忙让手下把你的裤子脱了下来，事实震惊了在场的所有人，你居然有着4条腿，你就是奇袭者要狩猎的目标－马身狮首的斯蒂夫（Steef）！

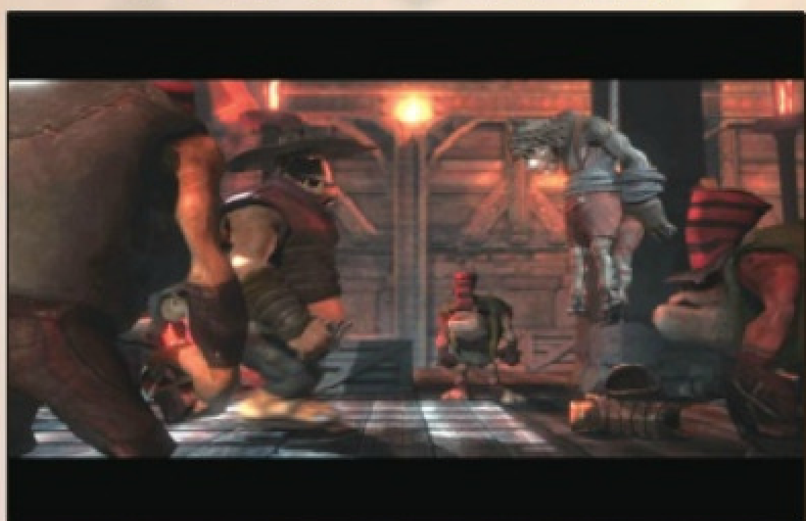
奇袭者连忙命令手下围杀你，这时几支箭支射在了你的装备上，上面的钩子将装备给取走了，另有一支箭割断了捆绑你的绳索，重获自由的你需要赤手空拳解决掉满屋子里的枪手。此时正式进入游戏的下半部分，再没有悬赏任务，身上的钱也将化为乌有，此后收服敌人得到的将是弹药补给。

Boss战：死亡奇袭者

现在你首次以斯蒂夫的身份和面貌

出现，徒手攻击招式更为凌厉和强悍，移动速度也变快。现在要使用旋身攻击将附近的枪手打飞到火焰里边，而奇袭者近身的时候需要小心一些，他手里挥舞着一只巨大的钉锤，等它落下的时候左右移动躲开，然后旋身攻击打他，或者将他推到火里造成更多的伤害。将奇袭者打倒后有块天花板掉落下来砸坏地板，打开一条逃离的通道。


来到幽暗山谷遭到一群猎人的围袭


被脱掉了裤子的异乡人露出来四只蹄子


在燃烧的屋子里和死亡奇袭者展开战斗

跳落到下层的储藏室沿走廊奔跑，路上有2名枪手不用理会，他们是捕捉不到的，沿走廊跑到尽头跳窗出去。屋顶有枪手射击，不作停留，沿山道走不远到达村庄边缘，从天窗跳到民宅里造成一片恐慌，居民们夺路而逃。屋子的大门紧闭，从右边的木栅穿到街道，居民们为了悬赏开枪捕猎你，你沿街道全速奔逃，在末端纵身跳天窗落身屋子里，冲出去逃出小镇，在荒凉的山谷里度过一宿。

五、血腥港湾
（Bloody Bay）

第二天太阳初升，你沿着山道继续行进，来到一座格拉布族（Grubb）的小村庄，在此受到热烈的欢迎，斯蒂夫一族曾是他们的守护者，你是他们尊崇的英雄。从他们手里得到弓弩和少量的弹药，还有一身华丽的装甲，原来正是他们从死亡奇袭者的巢穴抢回你的装备，并将捆绑的绳子射断的。


沿着走廊拼命的奔逃


在一座格拉布人的村庄受到英雄般的接待

格拉布人说有一艘小船藏在古代洞穴里，洞穴在沃勒克斯人（Wolvarks）的基地附近，那些沃勒克斯人是塞克铎的走狗，经常欺凌弱小的格拉布人。想要前往塞克铎的水坝，必须得先找到那艘小船。

离开小村沿山谷行进，沿途收集弹药，穿过山道来到港口附近。跑到道路末端跳到左边的斜坡上，往前进到码头区域，这里的敌人数量众多，逐片区域清除。

在清完起重机区域的敌人后，用炸弹蝙蝠或甲壳虫摧毁墙上的机枪，上前开机关放落吊桥，身后的小屋里冲出大群的枪手，这时迅速往回跑，敌人会跑过去关机关将吊桥升起，将他们引到起重机下面用集装箱砸死，然后再去开机关放吊桥。前面还有座吊桥，清敌方法同上。

穿过第二座吊桥，左转摧毁墙上的机枪，斜坡下面有道机关可以打开水道的门，里面有间弹药储藏库，从箱子里拿补给。往前击碎木门进走廊清理敌兵，左侧的木门里有敌兵，把他们引出来一一清掉。前面是一条弧形的走廊，被很多的木门和玻璃幕墙隔断，敌人不会主动破门出来，可以逐片区域清理，清完从补给箱里收集弹药。

穿过浴室来到一座大厅，这里敌人较多，用炸弹蝙蝠轰一下，尤其特别关照那种大头兵，他们会释放斯莱格怪物扑咬过来。穿过这间大厅是一条狭长的走廊，转角站着3名敌人，用炸弹蝙蝠轰倒他们跑过去收服。前面有4名敌人守护一道门，扔炸弹蝙蝠过去轰倒。

穿过大门沿坡道下去是堆放很多铁箱的大仓库，引对面敌人过来，启动起重机放箱子砸他们。清完敌人出门，沿螺旋上行的坡道走，到顶端穿过两道门来到外面的天桥通道，将外面的敌人引到天桥里清掉，这里有很多的铁箱作为掩体。

来到外面，沿左侧的道路进入古代洞穴，找到的小船已经破坏不堪，格拉布人答应会尽快修复，这时一名负伤的格拉布人跑来，说他们的村庄遭受



攻袭，希望你前去消灭那伙沃勒克斯强盗，格拉布人还为你升级了甲壳虫弹药，附加了燃烧效果。

离开岩洞的途中能拿到狙击黄蜂，进到村庄看到很多的格拉布人仓皇逃散，敌人已经占据了小村。躲到石头后面，用狙击黄蜂清除敌兵，清完会出现两批增援部队，清一色的盾牌兵，趁他们还未分散的时候扔几只炸弹蝙蝠轰杀。击退的侵略者，格拉布人围上来表示感谢之意，。


攻打沃勒克斯人占据的码头基地


拯救格拉布人的村庄


格拉布人已将古代洞穴里的小船修复了

返回到古代洞穴，布拉格人已经将小船修好了，上面还安装了一门机关炮。布拉格人送给你崭新的盔甲，还升级了黄蜂弹药，并提到那些沃勒克斯人准备攻打另一座格拉布人的城市－最后的堡垒，如果那里沦陷的话，他们的种族也将面临灭亡的命运。

跳上小船划出洞穴掉落一道瀑布下方，再穿出一条水洞往左转，沿溪谷遇到敌兵，船上的机关炮火力很猛，不过仍需要你支援，切换到第一人称视角用闪电虫引爆岸边的油桶。将船只靠到闸门前，跳下船跑到岸边往闸门行去，消灭沿途的敌兵，在闸门左侧找到开关。开启闸门后返回小船，沿河流继续行驶。

不久遇到当地的格拉布人，说最后的堡垒的首领被敌人俘虏了，需要你去解救。继续前行炸沉两艘货轮，清除掉左岸的敌兵，第二道闸门的右侧有道缝隙可以游过去，沿斜坡上岸清敌开机关，回到船上驶过闸门前往最后的堡垒。

六、最后的堡垒
（Last Legs）

来到冰雪覆盖的城市前，看到敌人已经攻进城区，庞大的空中船舰正朝城里扫射。将小船停在岸边，然后跳到石块后保命，不时用闪电虫轰倒城门外的敌兵，船上的机关枪会将敌兵清光，城门随之打开。

进到走廊用炸弹蝙蝠轰杀成群的敌兵，来到城市街道，用松鼠将附近的几名士兵引到火堆前，冲过去推倒在火里。在街道门洞附近有不少的狙击手和盾牌兵，用炸弹蝙蝠来轰杀。穿过门洞左转，两侧民居窗户里都有狙击手，用闪电虫打掉。往前遇到装甲运兵车，从上面跳下来一群士兵，趁他们还未分散的时候扔炸弹蝙蝠轰一下，慢慢清除残余。

继续前行，街道上有群敌人正在和格拉布人混战，躲在断墙后面用毛球怪


引爆岸边的油桶杀敌


赶到城外的岸边，发现敌军已经攻进城里


耐心清除街道上的敌兵


这只电弧装甲车须用强力弹药来打

或黄蜂消灭他们，这是一场非常漫长的战斗，敌人会陆续增援。杀敌到一定数量，一辆闪耀着电弧的装甲车撞开墙壁冲进街道，立刻跑到掩体后换上炸弹蝙蝠或甲壳虫来打，它的移速很慢，较容易无伤摧毁。

解决掉残余的小兵，前方有道大门打开，前往大厅见格拉布人的首领，他为你打开通往塞克铎水坝的通路，并且送给你一套新盔甲，还升级了炸弹蝙蝠和松鼠两种弹药，前者能同时发射3只蝙蝠；后者能将敌人吸引到任何地方，比如火焰和水里，是清敌利器。

沿打开的通道前行，会有敌兵从围墙上跳下来，其中不少是盾牌兵，在地上扔毛球怪袭击他们。继续前行还会遇到一群敌兵，趁他们未分散用蝙蝠轰一下再打，清完进穿过一条通道来到码头，格拉布人用投石车轰开河中的障碍，你乘船前往塞克铎的水坝。

七、水坝基地
（Dam Facility）

驾驶船只离开烽烟弥漫的城市，在不远处穿过一条古老的水洞来到水坝外面，看到敌人利用两侧小码头上的机关关闭了水坝的主大门。将船只停靠在任一侧的码头平台边缘，上去清剿敌兵，然后用蝙蝠轰掉大门两边的炮塔，跑上去开机关。接着利用绳索爬到另一侧，

清敌后打开机关，水坝的主大门开启。如果两侧仍存活敌兵，他们会跑过去关闭大门。在两侧平台有不少的补给箱，离开前搜刮补满弹药。

驾船进入水坝内部，用闪电虫引爆两侧平台的油桶，能引发连串的爆炸。将船开到里间随着水位上升，往前走有道闸门阻路，开始登陆清敌，优先炸掉左边柱子上的炮塔。沿斜坡一路攻到顶端，沿着通道走到末端跳到绳索上，再纵身跃进屋里，沿着坡道继续上行，用机关打开闸门。纵身跃到水里，驾船穿过闸门，水位继续上升。

来到仓库区域，攀绳子跃进围栏内，分别到两侧清敌，用闪电虫打开蓝绿两道开关，然后在电梯前遭遇机器章鱼怪。

Boss战：机器章鱼怪（Gloktlgl）

战斗开始和对手距离很近，迅速转身沿斜坡下来，换上蝙蝠、甲壳虫等强力弹药与之游击，也可将它引到油桶旁边来炸。章鱼有两种攻击方式：吐射绿色黏液来捆缚你，中招的话用移动键来挣扎摆脱。如果未能及时摆脱缠缚，它会走到你身边用尖锐的脚针穿刺，造成一些伤害。好在章鱼的移速不快，可以躲在转角或障碍物后面偷袭它。


分别到两侧码头平台开机关


优先轰毁高处的枪塔


在这里遭遇到一只机器章鱼

八、塞克铎水坝（Sekto Springs）

打倒章鱼后进到打开的电梯，来到外面的院落。前面是一段水路，右转用狙击黄蜂射杀岗楼上的狙击手，然后游到末端清敌。在这里遇到两辆电弧装甲车，转到墙角换炸弹蝙蝠轰毁。往前来到大门前，两侧的小亭子里有枪手，换狙击黄蜂灭掉，然后到亭子里开启蓝绿两道开关打开大门，进到大坝内部。

在房间先收集弹药，然后沿斜坡跑上去，进到一座巨大的车间，沿着右侧的通路走，沿斜坡继续上行，这里遇到成群的敌兵，一层层的往上清理。注意屋子中央的电子设备，用闪电虫打过之后能电杀接触的敌兵。

杀到顶层房间的平台，看到对面平台出现2名枪手，用狙击黄蜂射杀他们，然后利用空中的绳索爬到对面平台。进到有旋转圆柱机械的房间，这时从窗户跳进来一群敌兵，躲到柱子后面小心清理，右墙边的电子设备仍可电杀敌兵。沿斜坡杀至底层，翻越箱子到另一边，在这里再度遇到机械章鱼怪。

用炸弹蝙蝠或甲壳虫来伤它，不过这回的战场比较窄仄，并且章鱼多了旋转攻击，小心被它推落平台摔死。将它的血打掉1/4的时候，它的身体会变得透明飞移到其他的区域。进到打开的大门，沿宽阔的通道前行，清掉敌兵打机关开门，上去再度遇到机械章鱼怪，再打掉它1/4的血量，它仍会瞬移逃走，然后在不远处出现，持续攻击将它打倒。用机关开门继续上行，一层层的清敌，屋子里的电子设备都可充电来杀敌。

来到上方平台开门进走廊，看到地上有很多格拉布人的尸体，往前乘电梯上去，看到敌兵正在屠杀反抗的格拉布人。沿斜坡跑到顶部，听到扩音喇叭里的格拉布人在大声宣告，他们的攻击马上开始，大坝将在3分30秒内被摧毁，尽管你现在还没有找到塞克铎，还是先保命要紧，于是沿着前面的路线拼命逃亡。


使用狙击黄蜂击杀远处岗亭上的狙击手


再遇电弧装甲车，升级后的炸弹蝙蝠很管用

这里不用刻意的消灭敌兵，适当的用冲撞来解除障碍。在开始沿着斜坡一路逃到底部，一根巨大的圆柱倒落在地上，绕过它到另一边。不理会出现




与机器章鱼展开对决


在时限内奔逃出去，这里是游戏里较难过的地方

的电弧战车，避开它继续奔逃，沿斜坡上去，到顶部再沿斜坡往下滑落，避开电弧战车冲进地下通道，一路飞奔跑到通道末端，这里剩余的时间还有60秒左右，血量过半，如果太少的话后面的难度很大。

越过箱子跳到弧形的天桥上，跑跳躲闪远处各处狙击手的攻击，途中还有电弧战车需要躲避，最后逃到右侧的门里结束倒计时，这里算是游戏中最难的地方了。

沿着走廊里的红地毯前行，跳到炸完的大厅废墟中拾取弹药补给，往前遇到塞克铎，他召唤两只机械章鱼怪攻了过来。

Boss战：机器章鱼怪（Gloktigl）×2

这两只章鱼很难打，它们会破坏大厅里的书架，并不时的喷吐黏液捆缚，一旦被它们近身则发动连续的旋身攻击，几乎没有生还的机会。这里的策略是时刻与章鱼保持距离，躲到书架后用炸弹蝙蝠和黄蜂来打，等章鱼接近快速跑到另一边打，中途顺道收集弹药。等书架全部被摧毁，只有用跳跃来躲闪黏液，只要保持距离，被捆缚也有足够的时间挣脱逃走。

Boss战：塞克铎（Sekto）

将两只章鱼消灭后，塞克铎坐在一只巨大的机械里出现，整座机械笼罩在能量护盾里。如果在之前消耗太多的弹药，在战斗初始迅速冲到任一侧收集弹药。塞克铎会朝你发射激光，为了解除他的能量盾，你得摧毁机器下方的两只能量发生装置。从空中会掉下石块，它是你躲避攻击的掩体，但它很快会被激光击破，这时你需要奔跑躲闪激光的攻击，顺道在两侧补充弹药，等再有石块落下便躲在后面继续攻击能量发生装置。

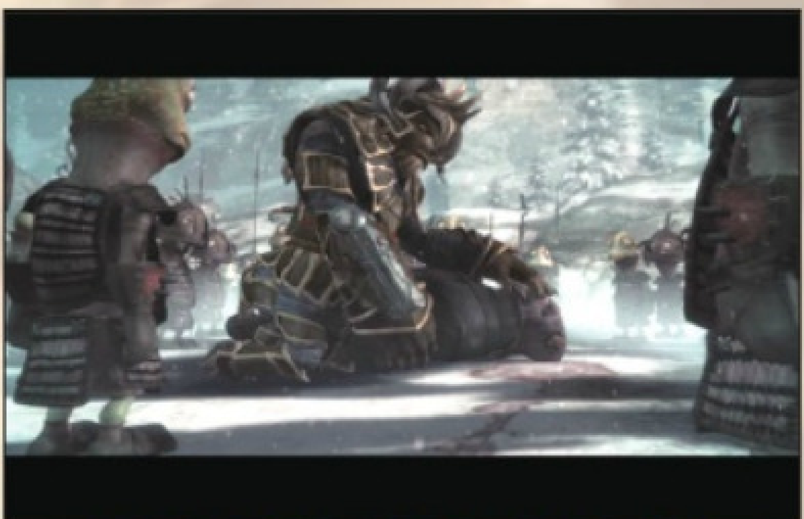
将两只装置摧毁之后，塞克铎的能量盾消失，空中坠落的平台将他给砸倒。这时排山倒海的洪水冲塌了大坝，你将奄奄一息的塞克铎带离了这个地方……

洪水淹没了格拉布人的城市，但生活还要继续，在这个乱世中他们早已有所准备。可是，你又将何去何从？在了解塞克铎的真实身份以后，你还会试图改变自己的体貌形象吗？


章鱼一旦近身会发动连续的旋身攻击，几乎没有生还的机会


攻击塞克铎下面的两只能量供给装置，会解除他的能量盾


一定要保持距离来攻击机械章鱼


战斗后发现塞克铎原来是自己的同类



4月的天气不热不冷，正适合户外活动。如果你是学生，应该意识到自己实在够幸运，因为学校不仅有免费场地，还能找到足够多的朋友，快拿起球再拉上他们去锻炼吧，你一定能得到更健康的身体，而且说不定能有意外收获呢！假如你是学生眼中的“叔叔”“阿姨”，也要在工作之余多多运动，保持身体健康、头脑清醒，看起来也会更年轻。假如实在懒得动或受条件限制，就来看本期介绍的古怪电子产品吧，如果有了这些高科技产品，待在屋子里也不无聊。

画一道自己的彩虹
——适合室内使用的神奇小玩具



米尔顿大叔（Uncle Milton）是一家知名的美国玩具公司，经典的“蚂蚁农场”（The Ant Farm）使其名声大振，这个玩具就是在透明的封闭容器中饲养蚂蚁，以观察它们搬运食物、挖掘隧道等生活习性，据统计该玩具已在全球售出超过2000万份。近来该公司推出了“In My Room”系列产品，利用了时髦的技术，小朋友在家里就能感受世界的神奇。系列中包括3款产品，比较普通的是“屋中太阳系”（Solar System In My Room），它像吊灯一样挂在屋顶，星球分别用小灯泡代表，通电后它们可按轨迹运行，小朋友可以通过观察它们了解太空。





↑它可展示月亮的12种状态，并不算精确

←“屋中太阳系”可以自动关闭，盯着它入睡也不用担心浪费电池

另一个叫“屋中月亮”（Moon In My Room），是该系列中的新产品，将它挂在屋中再通过遥控器操作，就会显示出月亮的阴晴圆缺，孩子的家长还可以播放配送的讲解CD，让小朋友了解月亮与地球的关系，并学习为什么月亮会有如此的变化。而最梦幻的当属“屋中彩虹”（Rainbow In My Room），它采用了投影技术，能投射出一道彩虹，让房间的墙壁和天花板更漂亮，仿佛童话世界一般。不少买过“屋中彩虹”的用户反映，这款产品得到他们孩子极大的喜爱，一位患有自闭症孩子的家长更在购物网站上留言，表达了她对产品的感谢。可也有用户不满意，他们声称彩虹光芒会随着使用逐渐减淡，投射出的图像也越来越窄，不太好的质量不值得花上23美元。



打开开关，玩具在墙壁上投射出彩虹，它工作安静，小孩子可以看着它入睡

难忘“米尔顿大叔”

米尔顿·列文（Milton Levine），也就是Uncle Milton品牌的创始人，已于2011年1月25日去世。他高寿97岁，可见从事使人快乐的工作确实延年益寿。从1946年开始，米尔顿就创建了自己的公司，专门生产销售各类性价比高、外观讨人喜欢的儿童玩具。1956年他的公司推出了“蚂蚁农场”，这个有教育功能的玩具得到了市场认可，它也打败了其他同类玩具，一举获得了成功。从此“寓教于乐”成了米尔顿公司玩具的特点，他们先后推出了“恐龙火车”“星战科学”“狼蛛行星”“回到自然”等广受欢迎的产品。米尔顿退休后，他的妻子、孩子一直参与着公司的运营，把他的理念传承下去。

笔者小时一直想得到“蚂蚁农场”，但无奈国内没有这类玩具销售，也只能看看电视里的介绍。曾有一段时间尝试DIY，用瓶罐装满沙子，再捉蚂蚁放入饲养，可都因不得要领以失败告终。长大后才知道，洋人的“蚂蚁农场”并不是只卖一个罐子，它还包括其中的整个蚂蚁家族，一个健康的蚁后可让整个家族存活达3年之久，你能观察到错综复杂的蚁穴内部结构，赞叹小小蚂蚁能有如此惊人的建筑能力。由于玩具带有喂食和供水系统，打理起来格外方便，至少与养植物比不会更麻烦。相比之下，国内一些还在用“黑心棉”造毛绒玩具的奸商，是不是该为自己卑鄙行为而羞愧呢？

“附件流”第二波
——iPad2也变“上网本”

每次苹果推出新产品，下游厂商就会适时拿出各种“附件”，借机赚上一笔。记得iPad刚推出时，网上就迅速出现了与它配套的键盘及带键盘的皮套，先不管它们



的使用率有多高，用起来是否舒服，我们知道许多人接受了这样的产品，商家也是只赚不亏。所以现在iPad2上市后，更多商家瞧准了它带来的机会，其中一家名为Brando的公司迅速拿出了产品——一个iPad2的保护套，并有一个蓝牙键盘。

厂商说，这个保护套能让轻薄脆弱的iPad2变得更结实，而且因为专为iPad2设计，它要比iPad的那些保护套可靠得多，因为若将iPad2放入之前的那些保护套中，尺寸根本不会匹配。附带的蓝牙键盘并非只能用于iPad2，它可连接支持蓝牙的常见设备，包括笔记本电脑、智能手机等。键盘内置450mAh锂电池，待机时间可达7天，充电时通过键盘上的micro-USB接口，充满电需要4~5小时。它符合蓝牙2.0标准，10米之内都可使用。键盘手感偏软，按键声很小，使用时不会打扰到其他人。保护套售价59美元，不算便宜，厂商承诺保护套可防酸、防尘、防污、防水，也算一分钱一分货吧。





更简单，更复杂?

苹果的产品一直以轻薄著称，他们每次宣传时也反复强调产品的便携性，iPad2相对于iPad一项主要的变化是薄了33%，这点乔布斯在发布会时说了好几遍。可如果你把iPad2装入保护套中……没准会比iPad厚出33%！这是一种很有趣却又很普遍的现象，比如许多人购买电子产品的原因是为了更好的携带，喜欢新产品更漂亮的外观，可是一旦他们购买之后，就亲手毁掉了便携性、外观。他们把电子产品精心照顾起来，愿意忍受一点都不好看的保护套，接受它们变脏变破，但不能忍受电子产品的外观有一点损坏，但是他们没有想过，电子产品藏入保护套中，它的外观得不到欣赏，舒适性被牺牲，是件多么可惜的事啊！这就像貌美如花的姑娘，人们如果怕她的皮肤被风吹伤，用盖头将她罩住，尽管她的美貌可以保存，但没人能看得见了。

这也像几年之前，多数人还会为手机专门购买一个保护套，可现在这样的人越来越少了，主要的原因是手机不再是奢侈品，把它包裹起来用确实过于麻烦。笔者认为一定有一天，苹果的用户会意识到iPad、iPhone根本不需要这样那样的保护套，苹果的产品也是电子消费品，没有必要特殊对待，那只会让你的生活更复杂。你应该去使用它，用好它、用坏它都是无所谓的事，电子产品就是不停地购买、使用、过时、更新……选择适合自己，并让生活、工作效率更高的产品就是最好的。

“纯爷们牌电脑”
——NextComputing Vigor EX便携式工作站



总有一些电脑，它们强大到让其他电脑看起来根本算不上电脑，就像是男人中的纯爷们儿、铁血史泰龙、机器人施瓦辛格一样，都是万里挑一的极品。NextComputing是一家喜欢制造极品电脑的公司，他们日前推出了“Vigor EX”系列，卖点是便携式设计，只要找到电源插座，你就能随时随地进行地理图形分析、高清视频处理、无人机地面控制等要求超强计算能力的工作。产品设计上考虑十分周全，哪怕是野外严酷的环境下，也不用担心灰尘、温度、碰撞的侵扰，其双机箱设计可让这些问题得到妥善解决。

计算机的配置是其重点，以该系列的低端型号“AX58C”为例，它可选配6核心的酷睿i7 980X，或i7 960/960，最高可配备24GB的DDR3内存，主板有3条PCI-Express 2.0×16插槽，可组建3显卡交火或SLI，只不过显卡用户需另行购买。存储方面比较特殊，它只能使用2.5英寸硬盘，也就是笔记本电脑上用的那种，SATA接口最多可接15块。比较奇怪的是，它内置DVD刻录机，而不是蓝光刻录机，这可能是处于兼容性考



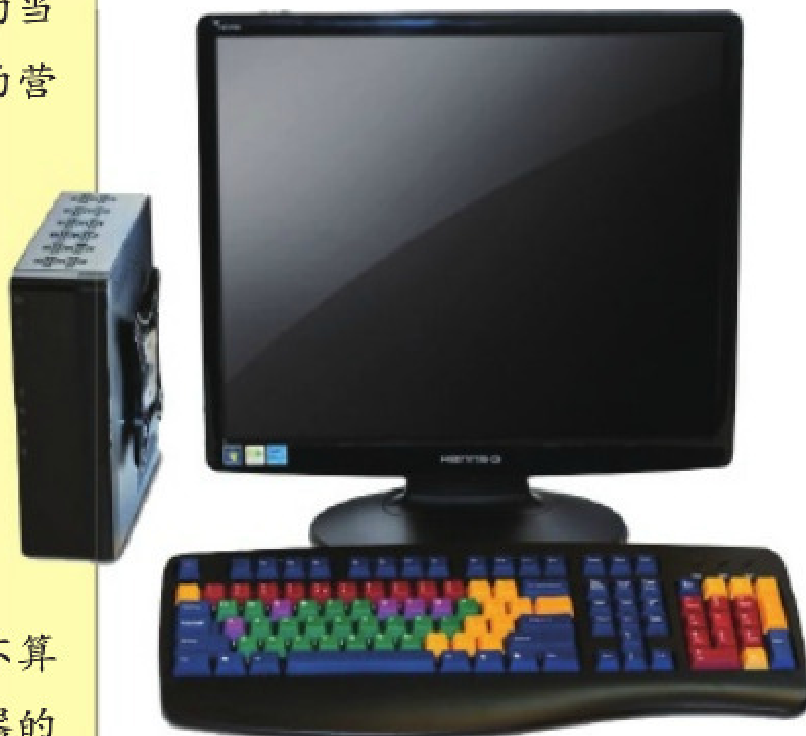
主机箱上还能外接另外2块显示屏，轻松实现3屏显示

虑，而不是厂商试图控制成本，因为到目前多数光盘仍为DVD，而且购买这样计算机的用户也不会在乎多一些投入了。最酷的是显示器，其默认配置的是一款17英寸LCD，分辨率为1920×1080，用户能选配触摸屏及其他两块辅助显示屏，组成支持触控的拉风3屏系统。最后我们看看厂商要求的工作环境，相对湿度5～95%，工作环境温度为0～40℃，掉落高度不可高于18英寸（约46cm）……否则失去质保。这么看来，工作环境要求还是很苛刻的嘛！


从机箱上可以看出，它是在传统机箱外部套上了一个巨大的外壳

谁的钱最好赚？

看过NextComputing的电脑后，笔者一直感慨许多高端用户真是不差钱，个人用户如果能拥有这样的系统，是不是有机会成为科学家呢？其实一些高端用户并不需要多么高的性能，他们需要的只是特立独行，寻求个体在群体社会中的独特性。从某种角度上说这是一个很合理的诉求，而且既然钱多到怎么花都不怕少，就不用担心社会评价了，所以何必管勤俭节约的美德呢？不管怎样说，赚钱是商家存在的目的，笔者也高兴看到有各种厂商去赚这种大家都能高兴的钱，可还是有些人想方设法欺骗普通消费者。在普通消费者中，最可怜的当属老年人了，但可惜的是，像电视上报道的以“去病强身”口号骗老年人购买各种无用的营养品的案例，都是需要我们身边常见的。在电子产品中，也有一些是专为老年人设计的，比如“老年手机”，但它们真的适合老年人吗？答案是否定的，很多产品其实是劣质的、淘汰的电子垃圾，重新包装起来以另一种方式出现而已。这让人想起，最近国外有一个名叫“Kiwi PC”的厂商，他们的新产品是一台安装了定制Ubuntu系统的台式机，自带简单的应用程序和游戏，配有触摸屏，专门供老年人使用。系统桌面上有许多快捷方式，双击即可直接访问常用网站。如果系统、软件出现问题，用户可以直接邮寄回厂商处理（需另付费）。硬件配置如何呢？19英寸显示器、双核Atom 1.66GHz处理器、2GB DDR3内存、250GB硬盘、集成显卡再加刻录机——这套东西售价499.99美元，不算很贵，但一点都不便宜。大家可以想象，老年人在Ubuntu上操作是多么困难，Atom处理器的性能又是多么浪费人的时间，其实如果真的爱自己的父母、祖父母，多花些时间教会他们如何使用一个正常的电脑，要比买这种噱头产品更实际。


Kiwi PC花花绿绿的键盘，看来“老小孩”的说法很有道理

眼镜能当电影院
——ChinaVision视频眼镜


眼镜做工看起来不错，但实际上应该不会很好

全世界都知道“Made in China”代表价格低廉，于是许多图便宜的老外认准了中国产品，做到了非中国造不买。于是有些国人发现了商机，其中ChinaVision是中国深圳一家在线销售网站，他们所做的就是从中国工厂进货，再把商品上架到自己的网站上，外国人就能通过他们购买到纯正中国制造，价格低廉且质量过得去的产品。日前他们上架了一款“视频眼镜”，价格只要139.39美元，洋人看后大赞性价比奇高，在各个网站上竞相转载，殊不知同类产品我国国内各知名C2C网站上早有销售，而且价格折算回来要它便宜多了。

我们先看该眼镜的技术细节，各项参数都很一般，首先屏幕只能显示23万色、分辨率320×240、对比度100：1，支持播放MPEG1/2、AVI、RMVB、WMV、VOB、DIVX、XVID、3GP格式视频，MP3、WAV、FLAC格式音频，可阅读TXT电子书，并可玩NES、SMD、GBA游戏，推测其采用的芯片和许多低端MP4一样。它还配有“130万像素”摄像头，SD卡插槽，以及3.5mm立体声接口等一系列山寨MP4的特点。该产品的电池容量为1000mAh，连续使用时间达4小时。再看看国内某厂商的产品，它在网上的售价为599元人民币，不过屏幕分辨率提升到了480×320，色彩提升为“1670万色”，电池容量为1400mAh，而其他功能基本一致，相比之下显得非常划算。




国内网站所售产品细节图，质量靠不住啊！

另外，该产品的“常见问题解答”部分非常有趣，例如：问“你们的视频眼镜为啥这么便宜？质量和价格一起低下去了吗？”答曰：“这些眼镜是好货，质量好极了！我们直接从工厂进货，帮你省钱了！”又问：“这眼镜带了伤眼睛吗？”答曰：“100%不伤！”（笔者：100%不伤？谁信啊？）再问：“眼镜说明书上说能玩任天堂FC和MD游戏，怎么玩？”答曰：“去下载啊！我们保证90%的游戏都能玩”（笔者：也就是说，不能玩的都算入剩下的10%）。

无用的产品

对于这样的视频眼镜，任何了解电子产品的人都不会推荐你购买，它的屏幕颜色还原不准、分辨率低都算是小问题，永久性损害视力是大事，谁会拿自己的眼睛开玩笑呢？即便你的眼镜金刚不坏，用它看电影时也会非常麻烦，它采用的芯片已被基本淘汰，用户很难找到适合的片源播放，例如它要求视频文件分辨率在800×480之下，否则根本无法播放，同时即便分辨率足够高，如果码流率偏大也不能流畅播放，如今是“高清视频”时代，不少在线视频都能达到1280×720的分辨率，作为一个本地播放器如果连720P RMVB都不能播放，如何破解广泛使用的MKV封装视频呢？我们应该警惕这类产品，它们都是在技术竞争中被淘汰下来的，往往只能通过包装自己而推广，看起来新奇有趣，实际上无聊至极。

20年后：什么是鼠标？

Cellulon公司的“evoMouse”



如果比另类，Swiftpoint毫不逊色，他们的怪鼠标在3年前就展示过

1960年，科学家发明了鼠标；1980年，滚轮鼠标和PC一同捆绑销售；1990年，光电鼠标推向市场……从此鼠标就没有过大的变化，直到我们遇到了今天的“evoMouse”。鼠标的名字很有内涵，也就是Evolution of mouse（鼠标革命）的简写，可见野心很大。这个鼠标的设计公司Cellulon目前还没有生产它，还只是概念产品，所以我们不知它的具体细节，只能通过官方提供的视频了解它（http://tinyurl.com/4w8s3u3）。





鼠标造型非常可爱

从视频可知，鼠标可实现移动、拖拽、单双击、旋转、放大等功能，但精确度不高，这应该是它还无法上市销售的原因。从操作的方式上看，它应该采用了动作感应类技术，把“鼠标”放在整洁平整的桌面上，让手指和桌面形成明显反差，设备上的摄像头会捕捉图像，再进行处理和识别。这种技术的困难在于难以实现精确定位，而且适应性较差，可能一段时间内见不到真正实用的产品。不过如果把它当做玩具，还是一个很不错的摆设，它既可以无线使用，又能通过USB线连接，不用担心电池耗尽。

无用的产品

鼠标，一个并不算完美的发明，因为如果长时间使用，你会得上“鼠标手”的毛病。可是鼠标至少从目前看无法被替代，我们亲眼目睹了电阻、电容触摸屏的流行，它们都没能撼动鼠标的地位，尤其在第一人称射击、即时战略游戏中，鼠标看起来永远不会被代替。从发明至今，鼠标已经有了各种突破性的改变，或许下一次改变即将到来，保存好你最喜欢的鼠标，若干年后它对你来说会意味着很多……

6TB！Mac桌面存储之王

——西部数据My Book Studio Edition Ⅱ

外置硬盘一直被台式机用户喜爱，你能方便地将数据备份到其中，不必拆开机箱更换硬盘。西部数据推出了一款很有苹果外观风格的产品，有2TB、4TB、6TB等3种容量规格可选。硬盘出厂前格式化成了Mac OS支持的格式，支持苹果Time Machine功能，对苹果用户关怀备至。除了USB接口外，它还可通过FireWire 800接口（理论传输带宽为800MB/s），远高于机械硬盘能提供的最高速度，不存在因为外置而导致的性能瓶颈。另外，6TB版的官方报价高达549.99美元，果然沾上苹果气息的产品都不是一般的贵。





→产品内由两款3.5英寸硬盘组成RAID，速度高于一般产品



←98mm×154mm×166mm的体积在外置硬盘中算是很小的一类

无用的产品

当发现硬盘容量不足时，许多人都会考虑购买外置硬盘，因为它所用的硬盘尺寸和台式机相同，均为3.5英寸，价格低、速度快是其优势。但3.5英寸硬盘对使用环境的要求更高，应做好防尘、防震工作，如果你的使用场所不固定，或者需要经常移动硬盘的位置，那么2.5英寸的移动硬盘性价比虽然不高，却更节省空间、方便携带，同时你如果要和朋友交换数据，移动硬盘和比外置硬盘更方便。总结下来就是，如果只有单纯的存储需求，例如保存视频、照片等，应选择外置硬盘，而如果是工作和一般家庭使用，2.5英寸移动硬盘更适合。

林晓：任何文字，首先也是最重要的，要给读者阅读上的快感和方便。所谓可读性。这是畅销书和滞销书的区别，也是好作家和坏作家的差异。文字晦涩，动不动就是长句复式结构主谓宾倒置再加上不断句；文意艰深，处处引经据典，句句暗喻隐喻借喻，这样的作品，再深刻再了不得也会被读者束之高阁——对于写字儿的人来说，还有比这更令人悲哀的吗？所以我选稿的第一眼标准就是可读，作品要有趣，能吸引人，让人有读下去的欲望。以下这篇小说，第一眼就很打动我。

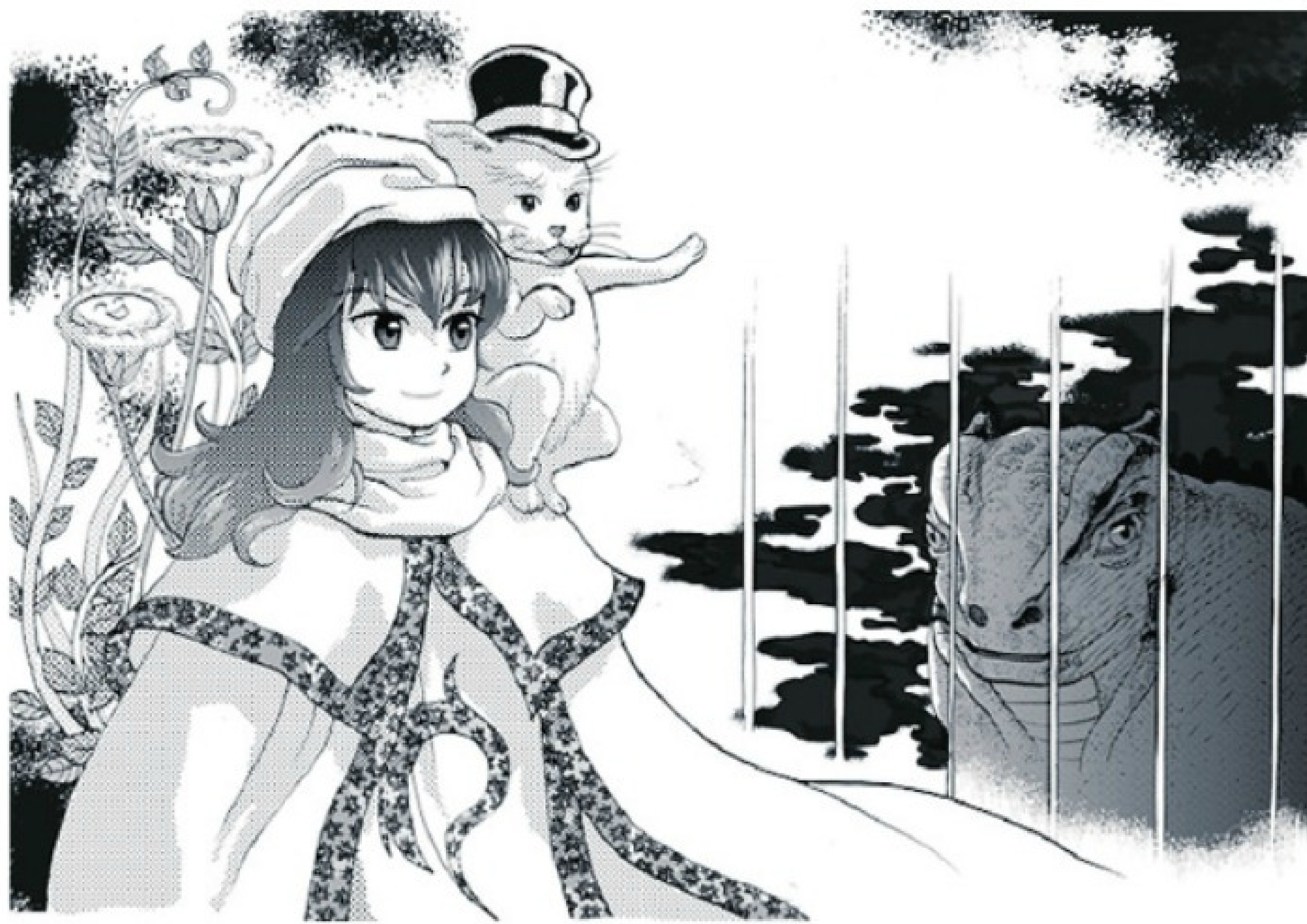
它的名字叫搓板

■山东 唐婵

一

法师养着一只猫，叫做毛刷。橘黄色的，大胖子，什么都不会还总是态度恶劣。一生最主要的工作就是如影随形地跟着法师，站在他的肩膀上喵喵叫。据它自己说，这叫“附身”，可以大幅提高法师的法力。

还有一只兔子，叫做“疯兔子”，一天到晚穿着同一套西装到处晃，还捧着个大怀表，假装自己是《爱丽丝梦游仙境》里的那只兔子先生。其实我知道它连几点几分都不会看。它唯一会的就是“治疗”，不管多严重的伤，只要没断气它就能给救回来。



另外一只宠物叫“钢牙”，是只雪狼。它比兔子先生和毛刷都苦命得多，主要负责替主人当肉盾。我曾亲眼看见过它练习如何在紧急情况下跳起来咬住飞来的箭，兔子先生在旁边随时准备给它救命。

它们三个是法师最宠爱的宠物。每次冒险总带着。尽管钢牙没事就把口水流的满地都是，毛刷掉毛而且肥得跟猪一样，疯兔子先生脑子有病讲话又漏风，但法师还是很爱它们，只要有需要，总是把最好的东西都留给它们。

好吧，我承认我妒忌。

因为我叫搓板，是一只丑八怪蜥蜴。而且从来没有跟主人出去冒险的机会。

二

我隔着笼子，打量这个熟悉的地牢。偌大的空间只有一个巴掌大的窗，不仅阴暗，而且气味难闻。沿墙一排排摆着全是铁笼子，里面关着法师从各地抓来的魔兽。有狮鹫，有树精，甚至还有三头犬。它们差不多都一样，总是拼命地想逃跑，或者用身体乱撞，或者钻地挖地道，花样百出，但没有一个曾成功逃出去。

我旁边的熊怪咆哮着。两只爪子抓紧栏杆，拼命向两边拉。我知道它力气绝对不小，但我也知道它绝对搞不定。因为那个笼子上早就施过魔咒——我跟它说过好多遍了，但它不相信，只会不断嚷嚷“我是狮心平原的熊王，我不会被困在这种地方”。我问它狮心平原是哪儿，熊王又是什么意思，它还拿架子不肯回答我，时间长了我也就懒得理它了，由它那破嗓子乱吼去。

“我跟你说，这根本不公平！”我隔着笼子朝旁边软坐上的钢牙喊话，试图盖过旁边那只疯熊的吼叫。披挂在身上的重重锁链跟着我的声音一阵阵颤动，“他从来没有带我上战场，怎么知道我一定没用？”

“你会做什么？你又没有法力，跑得又慢，空有这么大个子有什么用？而且，你别怪我说话难听，你实在够笨的。我从来没见过比你更笨的活物了。”钢牙舔着自己身上掉毛的地方。它正处在换毛季节，稍微一抖地上就会落一层白毛。要不是嫌它掉毛烦人，法师也不会任由它到处溜达，甚至跑来这地方跟我们厮混。

“我不光个子大，还很结实。”我试着把爪子从栏杆缝里伸出去，戳戳钢牙，“我肯定比你耐打，一般的箭射在我身上根本连块鳞都蹭不掉。”

“嘿，什么意思？”钢牙拧过头来盯着我，“你想抢我的饭碗？”

“呃，不是。”我咧嘴给它一个笑容，“我只是想说，我也可以派上用场。”

钢牙面无表情地盯着我，过了一阵才一字一顿地开口：“搓板，你知不知道你笑起来真的、真的很难看？难看到让人毛骨悚然。”

“我知道。”我郁闷地转过头，看看自己身上乌黑鳞片，跟黑铁一样发着幽幽的寒光。“毛刷跟我说过，我长着一张大嘴，还有满嘴尖牙，是它这辈子见过最丑的东西。它说要是我曾经照过镜子，一定会被自己吓死……丑也有丑的用处。对了，我听毛刷说，法师是屠龙专家？说不定龙碰到我，它们能被吓得心律不齐。”

“你算了吧！”钢牙哈哈哈地笑得滚在垫子上，“你知道龙是什么东西？我们杀过钢龙和火龙，它们可是比你更大个的家伙！连主人对付它们都要小心谨慎，它们又怎么会怕你？”

“又是你说我笑起来可怕的。”我不甘心，忍不住问，“你真的跟龙搏斗过？”

“当然！”它不假思索地点头。随后想了想，又将目光转向一边，“不过最近我不太有这机会了。主人的魔力早已经强大到不用任何人帮助，就可以独力屠龙的地步。我只盼着主人早点出发去寻找传说中的‘夜龙’，这样我才有发挥本领的机会。不然真是太无聊了。”

“‘夜龙’是什么东……”我话还没说完，整个地牢就发出一声巨响。我本能地往后一缩，将身体蜷成一团，脑袋藏在两只爪子下面。从指缝里，我看到对面那只关着狮子的笼子被吊起来，沿着看不见的轨道送出地牢——紧跟在后面的是三头犬、一只硕大的蝙蝠王，还有一只树精。

一时之间，我跟钢牙都沉默了。

“……是毛刷。”半晌，钢牙才咬牙切齿地吐出这三个字，“它又挑了最好的！真可恶，我辛辛苦苦过来就是盼着能比它早一步挑个好‘材料’！”

“那四个怪物回不来了，对吧？”我试探着问，“主人会安排毛刷吃了它们。”

“是，它们的灵魂会被抽出来，用来提升毛刷的法力。这就叫做‘融合’。”钢牙叹息着，“今年它已经吃了二十四只了。兔子吃了二十八只，我才吃了二十只。”

“我可是一只都没吃过。”我慢慢抬起头，“我知道主人养那些怪物，只是想养好了喂给你们。可他为什么养我？”

“我也不知道，搓板。”钢牙转过身来，“我一直都觉得他很讨厌你。说实在的，你不认为零零碎碎地受折磨，还不如直接被吃掉灵魂，从此长眠来得爽快吗？”

三

尽管钢牙说那个话的时候笑得很狰狞，仿佛在开一个恶意的玩笑，但我个人觉得它的话其实还是有道理的——我有证据表明，主人法师确实非常讨厌我。

这个证据就是我今天的“工作”。毛刷颠着它那肥嘟嘟的小脚尖跑进地牢，跟我说“主人有一件重要的事情，要你跟我们一起去完成”的时候，我真以为他准备要带我上战场了。从我有记忆开始，就不曾这么开心过。甚至走出笼子时我都是昂着头的，满心想着应该如何好好表现，让主人开心，让他意识到我的用处，也许从此我就不必再回到这个地方，也许从此我就能跟毛刷、钢牙它们有一样的待遇——可能差一点，不过对我来说也足够了。

直到来到城堡后院，我才发现事情跟想象的不一样。

刚一踏进院子，毛刷便闪电般从我身边跑开，冲到庭院另一头，爬上法师的肩膀。

我注意到法师的装束。他把最珍贵的法杖都拿出来了，摆着个跨步严阵以待。还不等我看清楚他是不是换了一个新的法袍，就突然感觉一阵热气从后面卷过来。

我下意识地回头，正好看到那所谓的“精彩瞬间”。一个大如马车的火球在空中碎裂成四五个，分别从不同方向朝我包抄过来。

就在这个关口，我要强调一下，我用事实证明了钢牙说我“跑得太慢”这个话是不正确的。我带着全身横七竖八五六条锁链，还跑得比那些火球快，一步步踏得大地都在颤抖。当熊熊燃烧的火墙在我面前拔地而起时，我已经远远地将那些火球甩在了身后。

我把头略放低些，不假思索地冲着火墙撞了过去——一连穿过五道。我听到火墙在我身后熄灭发出的爆炸声，以及法师的怒吼。

正当我得意的时候，那该死的，上过魔咒的锁链开始发挥作用。在火墙的反复烧灼之下，它像缩水的衣服一样开始收缩。最要命的是其中一道勒在我的喉咙上，那是我全身鳞片最薄的地方，实在架不住这样的紧勒，很快就觉得呼吸不畅。当那些缠在腿上的锁链缩成一团，将我绊倒的时候，我眼前已经全是闪闪发光的星星在打转。那些火球炸弹一样纷纷落在身上，我都一时感觉不到疼痛了。

“刚刚我真以为你有点进步了呢。”钢牙跟在疯兔子身后凑过来。我迷迷糊糊地，只看到它呲着一排大牙冲我笑。“你什么时候才能学聪明点？这种程度的追击，我都能躲过去。”

“我……我带着锁链，你又没……”我努力扒开勒这喉咙的锁链，挤出这几个字，“如果卸了锁链，我一定比你强。”

“如果真是那样，为什么主人从来不让你代替我？”钢牙不以为然地摇头。

我懒得再跟它扯。从疯兔子和钢牙中间，我看到法师正在那里怒气冲冲地朝毛刷大叫大嚷。虽然听不懂，但猜也能猜出来他并不是在生毛刷的气，因为毛刷看起来一点都不紧张——毛刷是动物当中不多几个能听懂人话的。

“喂，他在跟毛刷说什么？”钢牙偷偷问疯兔子，“是要我来示范一下应该怎么跳过火墙么？我可正盼着呢。”

“他说啊……”疯兔子装模作样地瞥了钢牙一眼，一边用小爪子把治疗光球放到我的鳞片上，接着又突然哈哈大笑起来，“他说他说他索索索……所罗门的兔子！紫罗兰！蓝色多瑙河！”

钢牙瞠目结舌地看着它把脚尖踮起来，原地转了三四圈，和芭蕾舞演员一样跳着跑开了。

“你不该问它的。”我勉强爬起来，舔了舔刚刚被治好的鳞片，上面那被火球烧出来的一点点焦黄都已经消失无踪，变得锃亮。“你明知道它不会好好说话的。”

“是，我也不聪明。”钢牙沮丧地低下头，“难道只能去问毛刷了吗？”

“你们要问我什么？”钢牙话音刚落，我就看到一段毛茸茸的尾巴从钢牙背后探出来，“臭狗，现在知道尊重智

慧了？”

“我是狼！”钢牙转过身去朝它吼，我清清楚楚看到它的口水均匀地喷遍了毛刷的脸。“你再叫一声‘狗’，我就咬断你的尾巴！”

“你真脏！”毛刷尖叫着往后退，“刚刚我还打算告诉你主人到底在说什么，但现在我改主意了。我要先带搓板去帮我搬书。”

四

“你怎么会愿意找我帮忙？”

城堡三楼，法师的书房里，我背着两只竹筐，傻乎乎地站着。毛刷在我头顶，在那些从地板直通到天花板的巨型书架最高层上，一边翻看书籍，一边随手将有用的书朝我扔过来。

“我一直以为像你这么‘高贵’、‘有贵族血统’的猫，是不屑于呆在我这样的蜥蜴身边的。”我不停地调整位置，随时准备接住毛刷从书架顶上扔下来的书。

“当然了，我是高贵的，这个没错。”毛刷在书架上转了个圈，将尾巴倒卷到脸旁，“但我愿意经常看到你。你猜为什么？因为我一直相信你与众不同，非常特别。”

我有点怀疑自己是不是听漏了什么。“与众不同”这个词在毛刷嘴里，从来都是用来讽刺。

“我陪伴主人这样久，你是唯一一个我不知道来历的。”毛刷打开一本书，看了两眼，用后爪向下一扒，“我知道钢牙来自雪山，我自己是在魔法公会专门培养出来的‘名种’，我甚至还有血统证书，足以说明我从何而来。可是你呢，你从哪里来？”

“我只是只大蜥蜴。”我把身体一侧，用竹筐接住落下来的书，“你明明知道我是法师从卵孵化出来的。”

“可是卵又是从哪儿来的？我只知道主人曾经独自离开了一段时间，再回来时就带来了你的卵。”

“也许他去沼泽里捡到的？”

“哈哈哈，沼泽里捡的！”毛刷放声大笑，笑得几乎从书架上滚下来。我不得不用后背把旁边的梯子推过去，才总算顶住它。“我告诉你，书上有记载的蜥蜴，其中最大的体型也没有超过你的一只爪子。你明白这是什么意思？”

它高高俯瞰着我，压低了声音，一字一顿地说：“你是一种未知的魔兽。也许是一种罕见的蜥蜴，也许是异常突变种，也有可能，根本就是主人用魔法造出来的怪物。”

我简直弄不明白毛刷的意思，只能茫然地看着它。

“你还记得更小时候的事么？”毛刷一层一层跳下来，落在与我持平的高度，凝视着我，“主人曾经想驯化你。他带着你去打猎，你却一口火毁掉半个森林，几乎把他也烧死。他训练你拉车，你却只会撒欢地来回跑，不仅把车拽翻，还差点用尾巴打破他的头。到现在他还常常嚷嚷肩膀疼，就是那时候留下的旧伤。”

“我……有点印象。”我用爪子托起垂下的锁链，“就是从那个时候起，他才给我戴上这些……可是我那时候太小了，还不知道什么叫‘听话’。他就因为这个讨厌我？”

“他想杀了你。”毛刷脸上的笑容不见了，眼睛缩成一线。不知是否我的心理作用，我几乎看到一抹幽光在它眼底跳动闪烁，“他在开发一种全新的法术，威力将远超过火墙裂变，足以将大地撕裂。而你，就是他用来检验法力的试验品。”

我真正被这番话吓到，一时间不知道该怎么反应。过了很久才讷讷开口：“可是……为什么是我？”

“因为你比钢牙还要结实。主人相信，如果新的魔法能杀了你，也就一定能对传说中的‘夜龙’产生伤害。”

它不再跟我说话，转头纵身一跃，从书架上落入一堆打开的书中。它收起了指甲，只用柔软的肉垫翻弄着书页。

“究竟什么是夜龙？”毛刷示意我将它看过的书都挪入筐中时，我忍不住向它发问。

“那是一种传说中的龙。搓板，你不明白，杀死这样一头龙对主人意义多大。”

它将一本书递到我鼻子下面。那枯黄的书页上，墨水的痕迹已经变色。我不太认字，只能零零碎碎地理解一些短句，“夜龙是龙中的王者”，“体型远超过西诺尔钢龙与戈莱多拉火龙”，“极凶猛”，“能喷火，成年后生出翅膀，可以飞翔”，“栖息地不详”，“至今没有证据证明其确实存在”。

“公会挂出重金悬赏。如果能找到并且杀死，得到的不仅仅是奖励，主人的名字还会载入史册。”毛刷将那本书合上，“主人养你，也许为的就是这一天。”

我一时无言，默默垂着头。我想我真是有点笨，反应迟钝，这样的时候，我竟然心中一片空白，一点具体的想法都没有。

“搓板，不要难过，”毛刷把爪子放在我的鼻梁中间，轻轻摩挲着。也许是光线昏暗，它的眼睛显得又圆又大，充满同情，“我也不想让你那样死去。我会尽全力阻止主人这样做的。你知道，他听我的。”

还不等我作出反应，毛刷的瞳孔突然收缩成一线，蛇一般奸诈地笑起来：“你应该变成我的‘养分’，被我融合掉。我会变得更强，远远胜过钢牙那个笨蛋和神经病的兔子。夜龙面前，主人会明白只有我才是最了不起的宠物。”

五

从毛刷那次在书房与我长谈之后，我就再没有见过它和钢牙。听来往的鸟儿说，他们好像出远门去了，一直没有回来——我不确信我听得对不对，反正鸟儿的话总是吱吱喳喳让人听不懂的。

唯一被留下来的反而是疯兔子。它每天都跑来，指挥着一群长翅膀的小飞猪给我们这些地牢里的家伙们送饭。我试着跟它打听为什么被留下来？主人又到哪儿去了？可是它总是答非所问，只知道念念叨叨，哼着各种各样我根本听不懂的歌。刚开始还好，后来简直变成一种折磨。

唯一让我觉得比较好的，就是旁边笼子的熊怪终于安静了。经过这么多天徒劳无功的努力，它头上身上都已经撞得伤痕累累，估计也再没有气力去折腾——它照旧不太爱说话，但因为疯兔子的衬托，这反而是难得的优点。

“我大概什么时候会死？”这是熊王问我的第一句话。

“我真的不知道。”我如实回答它。想了想，又忍不住

问它，“你害怕吗？”

它沉默良久，才缓缓开口：“以前我不知道自己会害怕。狮心平原曾经有过很凶猛的魔兽，有些几乎比我还强壮，但我从来没有畏惧过。”

“狮心平原是个什么样的地方？”

“是一片绿色的草原，土地肥沃。有很多动物，每年春天我们从冬眠中醒过来，总是能看到它们成群结队在奔跑。”它渐渐沉浸在自己的回忆中，目光望向远方，仿佛穿破了墙壁，看到了它的故乡，“本来那里全是狮子，要不怎么叫‘狮心平原’呢。是我带领着熊族将狮子驱赶到平原西方，跟它们平分了地盘……虽然我们熊族也一样会捕猎那些温柔的动物，但我们只取所需，绝不滥杀。这是祖先留下的规矩。”熊王的眼神瞬间变得凌厉起来。“可那些人类就从来不这样！我听说那些人类是‘冒险家’，我不知道这是人类中的一个种族还是什么，但我知道他们都是一群混蛋！也不知道为了什么，他们疯了一样来屠杀我们的同胞，无论是狮子还是熊族，甚至那些温顺的小野猪和青蛙，都被他们成批成批的杀死，砍了尾巴，拔掉牙齿，拿去给什么所谓的‘公会’！他们要这些东西到底有什么用？”

“我听钢牙它们说过，这些东西在‘公会’能换来赏金和更高级的‘级别评定’。”我犹豫着插嘴，“虽然我不明白‘级别评定’是什么意思，不过大概就是级别越高越厉害。”

“钢牙？就是那只狗一样的雪狼？”熊王慢慢拖动爪子，锋利的指甲在石头地面上划出一道道白痕。“真没想到，雪狼的后代堕落到这种地步——我曾经亲眼见识过雪狼的骄傲。它们只有十几只，被人类逼到走投无路时，它们甚至愿意用吼声引发雪崩，自我埋葬，也不愿意落入人类手中被驯化成狗。”

我不知道该说什么。我根本没见过其他雪狼，只觉得像钢牙这样仿佛才是最自然的。我想问被驯化真的就那么不好吗？但想来想去也问不出口。我想我永远弄不明白熊王所说的“野性与自由”的可贵。

“……雪狼守护着雪山的神灵，冬末时将神唤醒，雪水灌满江河，预祝这一年丰收太平。雪狼守护着雪山的神灵，不许人类打扰神的安宁……”

沉默之中，疯兔子在我的笼子前幽幽唱起歌来，一边用手绢擦着那对它来说太大了的怀表。我猜这个旋律一定是它现编的，忽高忽低，简直配不上“音乐”这两个字。

“……如果你嫌我唱得难听，那只能怪你弄丢了天然的野性。听听你的心声……”

“你见过很多动物吗？”我问熊王，“这些动物都在狮心平原附近？”

“怎么可能？当熊王之前我去过很多地方，最后才回到平原。”它长长地叹息起来，“我听说，世界上有一块从未有人类踏足过的‘神秘地带’。那里有最丰美的土地，最强大的魔兽，像地狱也像天堂。我很后悔，不曾到那里去看一看。”

我不由得同情起它来。我想它跟我是完全不一样的，它天生属于外面，不应该死在这种地方。

“现在主人不在，也许……”我转头去看那只神经病兔子，“兔子先生愿意帮帮忙，打开门？”

熊王立刻将期盼的目光投向疯兔子。兔子却好像没看见一样，清了清嗓子，又提高声音唱起来：“可怜的夜龙弄丢了它的孩子，只能在远方的神秘山谷里哭泣着数日子，想象着宝贝也许已经长成了大个子，只是不知道它还会不会记得妈妈的样子……”

“我死定了。”熊王转身趴下，沮丧地把头埋在自己臂弯里。再不跟我多说一句话。

六

毛刷和钢牙在隔天的下午回到这座城堡。意外的是，它们回来的第一件任务竟然就是来找我，将我连笼子一起带去城堡的大厅。起先我以为法师终于想好要把我给谁“融合”，害怕得一直不敢睁眼。将后来才发现并不是那样——毛刷说，主人请了几个朋友，要向他们“炫耀”我这个罕见的宠物。

“好好表现，搓板，这可是个好机会。”毛刷对我悄声说，“我听主人说，这次来的客人全是顶级的高手。其中还有一位女法师，你可不要吓着她，表现得可爱点，让他们舍不得下手。”

“可、可爱？”我手足无措，忍不住打量自己这全身锁链的“整体造型”，“我这样子……能变可爱？”

“你真笨！撒娇难道都不会吗？”它把爪子探进来，狠狠打了我的鼻子一下。接着就仰天滚倒，躺在地上左右翻腾，捏着嗓子喵喵轻叫。“就像这样！”

“像这样？”我学它的样子轰隆一声躺下，卖力地左右滚动，然后捏着嗓子长啸。

我觉得自己可能没抓到诀窍。我一开始滚，整个房子立刻跟着我瑟瑟发抖我。叫出来的声音好像天上雷鸣，天花板被震得直掉渣。偏偏我仰天躺着，这些粉尘全飘进鼻子眼睛里，弄得我鼻子发痒，忍不住用足全身力气一边咳嗽一边打了七八个喷嚏。

熊熊烈火带着鼻水喷到四面带有防火魔法的墙壁上，整个房间化成一片火海，而后又渐渐恢复原状。从分开的火焰里，我看到法师带着钢牙呆立在门口，他们身后站着几个不同打扮的冒险家，其中还有一个脸色煞白，全身都在发抖的女魔法师。

我本能地感觉到自己闯祸了。以最快速度翻过身来，带着讨好的微笑看着主人和来客，表示我已经知道自己错了。

可是女法师一点都不接受我的歉意。我刚刚张开嘴，她就发出一声几乎跟我刚才相同音量的尖叫，抱着头旋风似的夺路而逃，眨眼就没了影。

我想这个客人对法师来说或许十分重要。他都顾不上像以前一样骂我，转身跟着她一起跑了出去。剩下几个游侠打扮的人立刻架起弓箭瞄准我，倒退着一步步退出大厅，死死把门关上。

“你到底想干什么？”等所有火焰都散尽了，钢牙才终于缓过神来。

“毛刷让我学撒娇。”我如实地回答。

“这是我见过最恐怖的‘撒娇’。你到底怎么理解

的？”毛刷惊魂未定的声音从楼梯后面颤悠悠地发出来。“这次你死定了，这个女人是主人请来共同研究对付夜龙的重要帮手，现在让你吓得精神失常。这下连我也救不了你了。”

“对不起。”我低着头，用尾巴尖戳着笼子底。

我完全同意它的看法，我也觉得这次我真的没救了。尽管我觉得委屈，那女人被吓跑其实完全是由于她自己胆小。连蜥蜴都害怕的魔法师，怎么能指望她去对抗世界上最恐怖的龙？

七

“你知道，钢牙和我陪主人出远门的那趟，为的就是把召唤阵的入口布置好。只要屠龙魔法研究完成，随时可以打开召唤阵，将在入口附近活动的夜龙传送到这边来。”

数天之后的晚上，毛刷破天荒地跟钢牙一道跑到地牢来，洋洋得意地挨个检查所有动物，一边检查，还一边忍不住跟我炫耀最近的功绩。

我意识到它们一定又准备挑选被融合的“养分”，于是悄悄用尾巴捅了捅旁边的熊王，暗示它装得虚弱一点，以免被它们相中。

“你们真的见到夜龙了？”我故意抢着跟毛刷搭腔，分散它的注意力，好让它发觉不了熊王的伪装。

“不，没有。但我们找到了夜龙经常出没的一个山谷，那里山峰陡峭，我们实在爬不过去，只能用风力将魔法卷轴送过去。”

“可是没亲眼见到，你们怎么知道那里一定有夜龙？”

我这句话一问出来，钢牙和毛刷的脸色立刻就变了。我甚至发现，钢牙不由自主地将尾巴垂下来，夹在了两腿之间。

“我闻到了。”良久的沉默之后，钢牙终于开口，“那是一种无法用语言形容的可怕气息。”

“有、有什么可怕的？”毛刷强撑着笑起来，“再怕，过不多久也要正面交锋。现在召唤阵出口的位置基本定下了。女法师提议在城外山脚下，遮蔽物比较多，一旦战况不利，躲藏起来比较容易。你们这些家伙，还有你，”毛刷用尾巴指指我，“都做好准备吧。屠龙魔法一旦完成，就是你们长眠的时候。”

我目送着钢牙和毛刷离开。从毛刷嚣张的笑声中，我分明听出比钢牙更强烈的恐惧。

“你也要死了吗？”一切都安静下来之后，熊王悄声问我。“为什么不逃跑？你对这里比我们熟悉得多。而且我看你的牙齿足够咬断笼子。”

我轻轻摇头：“我不是没想过，但……我不知道该往哪里逃。我出生在这座城里，一生没有去过别的地方。一直把我养大的就是那个法师，我……我想我不该背叛他的。反正，我可能原本就是他造出来的。”

“真可悲。”熊王不屑地冷笑，“你根本就不是野兽。”

我默默无语。某种角度，我真是庆幸自己只是一只大蜥蜴，如果我也像钢牙一样有那样骄傲的祖先，我一定会为自己的懦弱感到深深的羞耻和愧疚。

八

那是女法师他们到来之后的第九天。我被运到城堡的后园里，天空有点阴沉，稀薄的阳光穿透云层照在我的鳞片上，我却忽然感觉无比留恋这并不很美好的天气。

我知道我就快要死了。法师和他的战友已经摆好阵势，法师在最中央，由钢牙保护。左右分别站着负责防御的女法师，和一位身手灵巧的游侠。法师念诵那冗长的咒语时，那个游侠不断向我发射弓箭，仿佛在防止我向法师发动攻击。

但我根本没有那样的意思。那些箭穿破了我的鳞片，虽然没有真正刺入皮肉，但却也让我一阵阵发疼。等到法师终于准备好施法时，我已经像刺猬一样，身上扎满了箭。

我不知道屠龙魔法到底能不能真的打败夜龙，但它的确把我吓住了——法师手中捧着一团如太阳一般耀眼的光。不知是否错觉，我分明看到四周的阳光在向他聚拢，汇入那团光球，使它越来越大，越来越亮。

几乎是一种动物的本能，我由衷地恐惧起来。法师将光球抛出的那一刻，我脑中闪电般闪过熊王曾经说过的话。来不及思索，我的嘴已经自动探出去，狠狠咬住了笼子的栏杆——它比我想象中要脆弱太多，经不起我全力的撕咬和冲撞。光球还没有到眼前，我已经冲出了笼子，朝着法师直奔过去。

我能感到光球的灼热，烧伤了我那些本来就已经被击碎的鳞片。我从来没有这样灵敏，精准地绕开了它，撞倒了钢牙，甚至也撞倒了法师，直接撞破矮墙，跑出了这座城堡。

九

我不知道自己究竟怎样从那座城市里逃出来的。我只记得自己不断地向前奔跑，起先身边到处都是来不及看清面目的人类，被我撞翻或者尖叫着逃开。渐渐地，人越来越少，到最后便一个人影也看不到了。

我停在一片原野上。不远处有山峦起伏，一片青翠。有几只似乎是食草性的动物，远远地好奇地打量着我。

我不知道这是哪儿，我只知道，我真的累了。

十

我在那座山附近找到一个山洞。把全身的箭都拔掉之后，昏昏沉沉地睡了过去。

等我再度醒来，外面早已是一片夜色。从肚子的饥饿程度来看，我觉得我肯定睡得不止几个小时，最少也有个一两天了。从我出生到现在，从来没这么饥饿过。

我本来还有点担心我能不能像野兽一样靠捕猎填饱肚子。但很快我就发现这个担心纯粹是不现实的——之前看到的那些动物全都消失了，附近一点活物存在的痕迹都没有，整个旷野只能听到风声在呼啸。

一线奇异的七彩光在距离山顶不远的地方流动，从我这里只能看到一点点。我凭直觉就觉得那一定是毛刷所说的“召唤阵”。它们现在应该就聚集在那些光芒附近吧？等待着夜龙出现？

那会是怎样一种场面？我想象中龙一定威风凛凛，可怕而又威严。就像钢牙说的，任何动物在它面前都会不由自主地胆怯。

那法师呢？他跟他那些队友，跟夜龙比起来究竟谁更厉害？

就在我胡思乱想的时候，山顶，野兽们的吼声陡然大做。几乎是竭尽全力，响彻云霄。然而一个更响亮的声音却压倒了它们，那是一个如同雷鸣般洪亮的啸声，整个山脉都在瑟瑟发抖。

我隐约听到法师和他的伙伴们在大声呼喝，我看到山顶的七彩光突然变得鲜红，笔直射入天空，而后折回飞向来处。

那雷鸣一般的声音，是龙的叫声吗？

十一

当我奔上山顶时，我以为我到了另一个世界。

山路上，一切都被熊熊烈火燃烧着，只除了那些事先做过防火魔法的大树。山顶泉眼旁的圆形魔法阵好像一个火池，不停喷射着红色的光。而在它上方，一个巨大的身影在空中翻滚。

那是一条真正的龙，比我想象中更加美丽。

它全身长满漆黑的鳞片，头上数根金黄色的犄角锋利而狭长。硕大的黑色翅膀在空中展开，挥舞出阵阵强风。那双绿色的眼睛晃若星辰。我能看到在它身上流动的龙火，仿佛燃烧了整个天空。

它显得十分暴躁，在空中不安地左右回视，好像在找什么。很快地，我凭着熟悉的气息比它早一步看到了它的目标——隐藏在一堆岩石阴影里的主人，正在女法师张开的保护罩中悄悄念颂着咒语。

我看得出来，法师的队伍已经快被龙击溃了。钢牙和疯兔子被龙火拦阻，无法赶到法师身边。女法师本人和游侠早已经不见踪影，我猜想恐怕是被强风吹到树林里去了。

唯一还坚守着岗位的就是毛刷。正趴在法师肩膀上，拼命朝钢牙它们叫喊：“分散它的注意力！快！能拖多久拖多久！”

我觉得毛刷真是不应该出声。几乎是立刻，夜龙就顺着声音将视线投向了法师藏身的岩石堆，并发出低声的吼叫。

一时之间，毛刷下意识地闭嘴了。直到龙的低吼沉寂，它才陡然清醒一样，又大叫起来：“快跑！这只龙是疯的！它说是我们偷走了它的卵，它要报仇！”

我不知道是不是自己的幻觉，在龙低吼中，我仿佛也听到了某种语言。听不太清楚，但依稀就是毛刷说的那个意思。

空中，那头龙慢慢张开嘴，我能看到一团燃烧的火光正从它喉咙中升起，对准了法师藏身之处，眼看就将喷薄而出。

“小心！”我大声叫起来，猛扑上去，用身体挡在法师和龙之间。

我觉得这次我一定要死了。这头龙的体型比我大得多，这口龙火也许能一下子就把我烧成灰烬。

然而就在此刻，那头龙却像受到惊吓一样，突然高高扬起头，将那团已经吐出一半的火甩上天空，又低下头来，满面惊疑地用那双绿色的眼睛凝视着我。

法师没有放过这个机会。他那号称最强的魔法恰在此时准备完成。我只听到背后“轰”的一声巨响，碎石飞溅，一道强光擦过我的后脑，直射向半空。

我从没觉得这么疼过，整个脑袋好像已经不存在了。一道沾呼呼的液体沿着我的鼻梁流下来，滴落在地上。那是鲜红的，燃烧着的血。被鲜血模糊的视线中，我看到那只骄傲的龙。魔法击中了它的喉咙，贯穿而过，如烟花般在空中炸开。

我听到法师和那些魔兽们的欢呼。当龙从空中坠落，重重落在乱石堆上时，游侠不知从什么地方冲出，不失时机地向它射出四五支拖着铁网的箭，将它牢牢困在地上，以防它做最后的挣扎。

“成功了？我们成功了！”钢牙跳过渐渐熄灭的龙火，从我身边跑过，一头扑入法师怀中，“我们杀死夜龙了！”

“是我的功劳！”毛刷居高临下地打了它的鼻子一下，“你这蠢货刚刚只会缩在一边！”

趁他们欢呼庆功时，我慢慢爬起来，带着剧痛的脑袋，一步步走向那只垂死的龙。我说不清自己想做什么，只是觉得它很可怜——像熊王所说的，它本是骄傲而自由的生命，它不该在这里。

那只龙也在看着我。喉咙上的伤口让它无法再喷出火焰，但它脸上的表情，却分明透露出一种悲伤。

我把爪子放到它的前肢上，发现它已经死了。这庞大的身躯正在迅速冷却，只是那双眼睛，始终不能瞑目。那复杂的神色，从此永远凝固，像一句未出口的问话——从那大如铜锣的眼睛里，我看见自己的倒影。通体漆黑的鳞片，头上微微泛着金色的犄角刚刚长出，一双绿眼睛闪闪发光。

这是有生以来第一次，我看到自己的样子。我没有翅膀，身躯相比之下小得多，但——我分明就是一只夜龙。


插图：宴会猫

法师们和魔兽的呼唤嘈杂，在这时候渐渐退去。

我慢慢回头，发现他们都在注视我。毛刷和钢牙第一次在我面前乍起全身的毛发，尽管极力掩饰，却藏不住眼底的恐惧和戒备。在它们身后，法师透支了法力，显得疲惫不堪。女法师和游侠却向我摆出备战姿态，一边用眼神跟法师交流着什么。

只有疯兔子，一如既往地捧着它那只大怀表，低声窃笑着：“跑啊，跑吧，龙的孩子。杀了母龙的赏赐，满足不了三个人的贪婪性子，于是只好再杀掉孩子！这个好运气的骗子，偷了龙的孩子，骗了它一辈子！”

法师向我招手时，我没有动。心底的愤怒胜过了疼痛与恐惧。我感到体内的怒火在燃烧，烧透了皮肤，几乎就将喷薄而出。

在这广阔的天地间，我开始咆哮。雷鸣一般的声音，震撼四野。（完）

公告
中旬刊长期招募各类作者!

嗯，我们的单机游戏前瞻、评论等栏目长期招募能打的作者，文章题材涉及前瞻、评论、游戏背景文化等个方面。

只要你自认为对某一类游戏、某一个游戏系列了解深入，且能写出行文流畅清晰、观点独到的文章，请与我们联系。

联系方式：

1.在“大软地盘”中PM一个ID为MerlinPinkst的人。

2.通过信箱merlinpinkstaff@popsoft.com.cn推荐自己。

不管哪种方法联络，一定要把你的网上联系方式讲清楚，并且附上你的简要介绍或你的作品。文章一经采用，会按版面按时发出稿费。

大软地盘
公会遇到牛人会长……

■软粉 恶魔小笨



林晓：www.popsoft.com.cn/bbs，大软地盘，《大众软件》的网上巢穴，今天，你去逛了吗？众位小编老编都爱在那儿玩儿，没准儿你就能逮着一个。

[深度游戏]

我们的公会是个小公会，成员基本上都是相熟的朋友或者“童鞋”，平常网上玩玩游戏，私底下还经常见面聚会。



这是某位跟会长同班的小美女照的，当时的会长正在上课。好吧，上课也不忘记跟小美女讲关于《剑舞九天》内测的经验，听得耳朵都起茧了。我们的会长就是有这么牛叉。

那销魂的双眼皮，猥琐的眯眯眼，还有鼻子上那一颗若有似无的小黑痣，无一不体现出我们会长是一个“技术流”啊！把唐门当成少林在玩，这种“凤舞九天”的操作手法绝不是一般人能有滴。包括这一门用鼻子开易拉罐的绝技，小弟是佩服的五体投地……仰慕之情如黄河之水一发不可收拾……

再发一张我们会长的销魂照，美女们千万要挺住！话说，《剑侠世界》出资料片了，这种长达10年的经典、横扫一切的武侠还是很值得期待的。于是，好吧，本公会招新了！我们公会在《剑侠世界》新服朱雀区[电信]情久长，公会名字叫“多啦A梦不做A梦”，欢迎大家到我们公会来。我们公会有美女，有帅锅，还有春哥教徒……

粥粥的IT与游戏（28）
珍惜时间





3月中旬刊
快评

对于黑暗神秘诡异却又有种别样魅力的克苏鲁神话，好像大软以前刊登过一篇介绍文章，这次终于有一篇大型专题了，只是中间的漫画插图的字有点小。还有就是，拜托了老师！请一定要保证那位“史上第一位为游戏杂志写稿”的空姐继续为游戏杂志写稿。 **（网友 钛合金）**

这回评游析道里的几位游戏英雄很对我的口味，布兰森爵士长得好像上个世纪的人啊，没想到这么成就辉煌；很期待长得像“林肯”的“史高飞”能执掌大锤砸出个坑，不是“坑爹”的坑…… **（网友 小猫腰上房）**

林晓：本期的那些美式恐怖游戏根本就吓不倒我，我都是关了音箱拔了耳机玩的……实在太恐怖了咱就把眼镜摘了……欢迎第一时间将你对杂志的感受通过Email告诉我：linxiao@popsoft.com.cn。登上杂志的快评将获得精美的游戏周边礼品。

两个行业与十年的隔阂，超越宿命与轮回的汇聚
——浅谈黄家驹与姚壮宪

■软粉 zkkPaL

谨以此文，纪念已逝中国著名音乐人黄家驹、已解散中国华语殿堂级乐队Beyond与坚持在中国单机游戏行业的“仙剑之父”姚壮宪。期待“仙剑五”的精彩，期待“仙剑”再次辉煌的那一天！



黄家驹与他的Beyond

是什么?

Beyond乐队，中国华语殿堂级乐队，由黄家驹领头（后被称为Beyond乐队的灵魂人物。而黄家驹本人曾获“金针奖”以及“叱咤殿堂十大至尊作曲人”称号），成立于1983年。

带来了什么?

Beyond，一个已经成立30年的乐队，灵魂人物逝去20年的乐队，他们的歌，能流传到现在，已是十分能说明问题。

Beyond的歌并不拘泥于摇滚，这可能就是一些人说Beyond不是摇滚的原因吧。Beyond的大部分歌曲都是出自黄家驹之手，而他也很少给别人写歌，因为他们的歌只有他们自己最适合，这就是独特所在。虽然独特，但他们的旋律十分容易让人接受，而且与粤语音韵配搭的非常和谐，尽管到现在可能还有很多人不能完全理解Beyond所唱的一些歌中歌词的意义，但是也能跟着音乐从头唱到尾！这就是Beyond。

不过Beyond，带给我们最重要的东西，就是那从音乐中渗透出来的对世俗的抗争，对理想的追求，对人性的大爱！所以Beyond的歌曲中，都有着那么一种精神的力量。

《再见理想》“心中一股冲劲勇闯/抛开那现实没有顾虑/彷佛身边拥有一切/看似与别人筑起隔膜 /几许将烈酒斟满那空杯中/借着那酒洗去悲伤/旧日的知心好友何日再会/但愿共聚互诉往事/一起高呼Rock n'Roll”——回忆当初为了坚持自己的音乐的艰辛。

《大地》“回望昨日在异乡那门前/唏嘘的感慨一年年/但日落日出永没变迁/这刻在再望着父亲笑容时/竟不知不觉的无言/让日落暮色渗满泪眼”——对大陆两岸的历史与现状的感慨，以及对中国的热爱。

《无悔这一生》“没有泪光风里劲闯/怀着心中新希望/能冲一次/多一次/不息自强/没有泪光风里劲闯/重植根于小岛岸/如天可变/风可转/不息自强”——对于理想的执着追求。

《情人》“是缘是情是童真/还是意外/有泪有罪有付出/还有忍耐/是人是墙是寒冬/藏在眼内/有日有夜有幻想/没法等待”——写与歌迷，愿Beyond能永远与歌迷在一起。

《Amani》“Amani Nakupenda Nakupenda We We”——用自己那一次次的呼叫，反对战争，呼唤世界和



姚壮宪与他的仙剑奇侠传

是什么?

《仙剑奇侠传》，其第一代被称为中国单机RPG的旷世奇作，无法超越的经典。是由姚壮宪于1993年开始引领制作。1995年发行。

带来了什么?

《仙剑奇侠传》，如今也已十五年过去，而我们对她的感动却没有丝毫的改变。

首先对“仙剑奇侠传”几个字做个解释。“仙剑”原本意为“蜀山仙剑派”，同时也可以解释为“仙”与“剑”，但是，这只是一个线索，一个引子，在游戏中的一个侧面线，是有些许依凭。而主线是注重于由“仙”与“剑”来起头，然后是“奇”与“侠”的发展，而最终让人为“情”一字而感动的“传”。

亲情，爱情，友情，师徒情，皆是为“情”而感。而至于“仙剑一”那具体的情感，

《大众软件》曾对此有一段这样的描述：这个游戏包含了古典爱情故事的各种形式，从最低级的青梅竹马、少女怀春到英雄救美、相依为命，从为爱殉情、以死报恩到跨越轮回、人怪相恋的中式情节，最后上升到舍私情投大意的爱的高层次表现，乃至于因爱生恨进而复仇社会的畸恋——只要你想到的，这个游戏里都有了。”

“仙剑一”所动人之处，就是那种对宿命的悲剧的伤感。所以才有感动，凄婉的感动。那么这种感动就是原之于创作者姚壮宪将自己的情感融入游戏其中，使玩家产生共鸣所致。

所以，《仙剑奇侠传》在往后的几代中，“仙剑”这两个字仅仅只是取其象征意义，精神的内涵要大于其表面。而许多人都在纠结“仙剑”一代一代为什么不讲述一把剑的故事，或者说要有一把剑贯穿始终，因为毕竟《仙剑奇侠传》中有一个“剑”字啊。不过就我看来，与其追求表面几个字的传承，不如追求对于“仙剑一”那种情感的传承。

同样，仙剑历代的音乐与诗词的特点，也在代代传承之中。

《蝶恋》——大名鼎鼎，享誉千古、催人泪下、百转千回的《蝶恋》！所谓天下游戏出仙剑，天下音乐出蝶恋。这是无法用言语描述的美！其经典程度空前绝后。仙剑不可磨灭的第一背景音乐！

黄家驹与他的Beyond



平。

《真的爱你》"是你多么温馨的目光/教我坚毅望着前路/叮嘱我跌倒不应放弃/没法解释怎可报尽亲恩/爱意宽大是无限/请准我说声真的爱你"——一首母亲的赞歌，对母亲的感谢。

《光辉岁月》"今天只有残留的躯壳/迎接光辉岁月/风雨中抱紧自由/一生经过彷徨的挣扎/自信可改变未来/问谁又能做到"——对曼德拉的赞扬，也希望自己能拥有曼德拉的那种精神。

………………

Beyond不仅仅是一个乐队，更是一种精神！Beyond，带给我们的，就是这么一种已经深入骨髓的力量！他曾经教会了我们如何去面对人生，怎样在失意中坚毅前进，如何在名利下保持冷静。他带给我们一个时代的梦想，带给我们一种坚持自己理想的生活态度。而他的灵魂人物黄家驹以他的逝去，换来了众人对音乐的尊重！

但正如一千个读者就有一千个哈姆雷特一般，任何一个好的作品，对于不同的人都有不同的意义，经典之所以能成为经典，其原因即是这样。所以当大家去表述自己心中的经典时，往往难以下笔，于是上述，仅仅只是一些个人理解。望大家能有些许共鸣。

姚壮宪与他的仙剑奇侠传



"仙剑一"的音乐限于当年条件所致，就现在看来，音质并不是很好，但是其与游戏的配合十分和谐，并且数量较多，使人总有新鲜感，而且这样的好处是，当大家再次听到那段音乐时，就会又回忆起那段凄美的故事了。后来"新仙剑"的复刻又将这些音乐用更加先进的技术重新演奏，其美轮美奂立即展现，既在现在来看，也是华美瑰丽。

"既不回头，何必不忘。

既然无缘，何需誓言。

今日种种，似水无痕。

明夕何夕，君已陌路。"

仙剑的诗词如果单纯的从文学角度来看，并不是非常之好，但其诗词是为剧情所著，所以如果融合剧情来看，仙剑的诗词还是很能发挥共鸣这一点的。从而也使人记忆深刻。

如今，15年过去，重回姚壮宪之手的"仙剑"即将展示出第五代的魅力。虽然说，在"仙五"出世之前，许多人对"仙五"公布的一些内容十分的不满意，但我想说，这毕竟是表面，真正的游戏你还没有玩到。正如：一个好游戏不是用来分析的，是用来玩的，你必须去玩它。

1995年，姚壮宪创造了"仙剑"这个孩子；

2011年，姚壮宪又带着他的孩子以一个新的模样，新的故事出现在我们面前。

当年的感动，还会继续！

将会是什么?

Beyond曾说过："有人歌唱，弹奏音乐，因为社会有这样一种商品需求，他们可以因此而得到经济效应；也有人歌唱弹奏音乐，因为他们自己有一些话要说，有一些情感需要沟通……"

这正是一种金钱与艺术的冲突，而我们则必须选择其中一个。

Beyond选择了艺术，选择了自我，Beyond就是唱出了他们自己。黄家驹带着这种选择，带着自己的理想，于1993永远的离开了我们，留下了一个辉煌的音乐年代。

同样是在1993年，姚壮宪开始了他对"仙剑"的创作，那时的他，可能同1983年的Beyond一样青涩，可是他们都有着共同的理想，那就是"做自己"。

Beyond做自己的音乐，用音乐去讲述坚韧的故事，讲述理想的故事，讲述大爱的故事，用音乐拉近人与人的距离。

姚壮宪做自己的游戏，用游戏去寄托自己的爱情、武侠故事，再上升到讲述中国的爱情故事，中国的仙侠故事，中国的传奇故事！用心去做游戏，用游戏去拉近人心的距离。

这是1993年的故事。

距离1995年《仙剑奇侠传》的发布，15年已经过去了。当年摆在Beyond面前的那个问题又到了姚壮宪的面前，金钱与艺术，选哪一个？

众所周知，中国现在的游戏市场极为混乱，各种引进游戏以及山寨网游充斥其道，而单机游戏已所剩无几，就是这个已经岌岌可危的单机游戏市场，在顶着网游的压力下，还要面对盗版的威胁，花费无尽的心思，巨大的资金，漫长的时间所做出来的成果，得到的收益却很难维持制作公司的运转。可姚壮宪依然选择了她，那个他亲手创造的孩子，其中原由，就是那"仙剑五"的主题——心愿。

这就是黄家驹与他的Beyond，姚壮宪与他的《仙剑奇侠传》。

上天将黄家驹赐给了我们中国大地，他建立了Beyond，给我们带来了殿堂级的音乐，可或许由于当时中国音乐环境的恶劣，上天看不下去，于是又将他收了回去。而上天又赐给我们了姚壮宪，他制作了《仙剑奇侠传》。可如今中国单机游戏的环境已然是这般萧条，改善这样的环境，需要你我，更需要大家的行动。不要等到《仙剑奇侠传》灭亡之日才追悔莫及。P

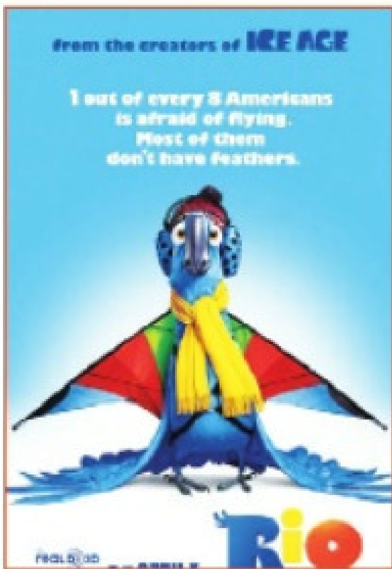
大众影音之欢乐篇



浑身是劲
Footloose

本片翻拍自1984年版同名经典歌舞片。故事情节虽没有特别的改动，但影片的创作过程确是一波三折。1984版的浑身《浑身是劲》捧红了了凯文·培根，但新版的饰演男主角的扎克·埃夫隆却在影片筹备开拍时辞演该片。他本人称是不想被歌舞剧定型，希望有更广阔的戏路发展，让观众发现他更多的才能。

随后虽有《绯闻女孩》的主角切斯·克劳福接棒出演《浑身是劲》的男主角RenMcCormack，以及海顿·潘妮蒂尔、阿曼达·拜恩斯、热播电视剧《与星共舞》中的Derek以及朱莉安·浩夫都加盟其中。但从扎克·埃夫隆的辞演开始，这部片子的拍摄就显得不是那么顺利。这部翻拍片还能不能创造出第二次经典，就要请大家去影院里评说了。



鹦鹉历险记
Rio

故事讲述了一只生活在美国明尼苏州小镇上的书呆子鹦鹉，一只认为自己是世界上唯一一只仅存的蓝色金刚鹦鹉。有一天，他得知了在遥远的巴西里约热内卢还存在另外一只蓝色金刚鹦鹉，而且还是位“女士”，于是乎我们这只不安分的小鹦鹉就踏上了飞往巴西里约热内卢的路途，从而一段冒险旅程就此展开。

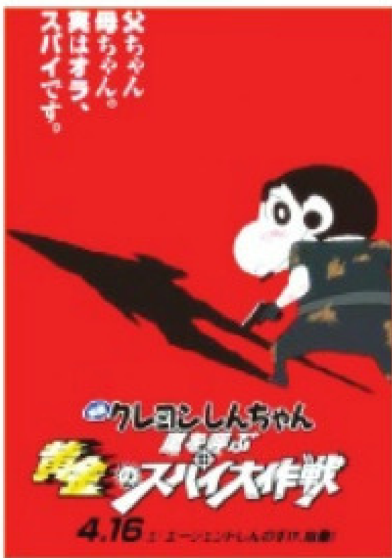
本片的导演正是执导《冰川时代》系列的卡洛斯·沙尔丹哈，他称这是一部献给里约热内卢2016年奥运会的影片，影片的制作团队也正是和这位导演合作无间的蓝天工作室。影片中的两只蓝色金刚鹦鹉分别由安妮·海瑟薇与尼尔·帕特里克·哈里斯领衔配音。



黑疯婆子的快乐大家庭
Madea's Big Happy Family

作为好莱坞著名喜剧导演、演员的泰勒·派瑞执导的完全疯癫大作《黑疯婆子的快乐大家庭》，完全沿袭了他一贯的风格，毫无余力的蹂躏观众的面部肌肉。多年来，他的《黑疯婆子日记》系列、《黑疯婆子去监狱》等等，都毫不客气的用低成本换回了高票房，让人对他不得不佩服。

此次的影片改编自一出舞台剧，凭着自身的效应以及舞台剧的影响，高票房也应该不是难事。在前期宣传中更是动足脑筋，《黑天鹅》《大地惊雷》《国王的演讲》《教父》等都惨遭“篡改”。吸引了媒体的众多目光的同时，影迷们更是被海报“篡改”激起了浓厚兴趣。



《蜡笔小新》2011年剧场版
呼风唤雨!黄金间谍大作战

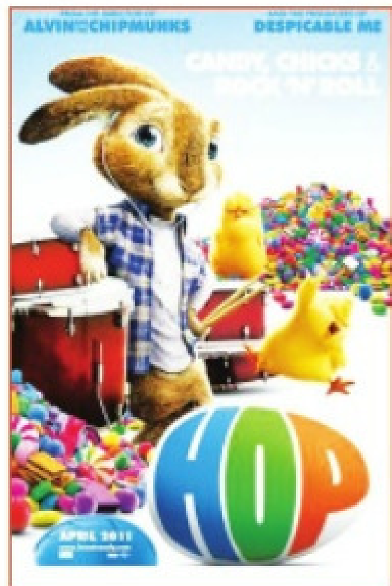
《蜡笔小新》的故事从一来就得到了世界各国人的喜爱，这个永远长不大的小P孩从1993年开始，每年4月中旬都要登上大荧幕，为喜爱他的朋友们上演一场精彩的故事。在今年的第19部电影版中，我们搞怪又不乏善良的5岁小男孩小新同学将化身成为了不起的间谍，在片中将遇到一名国际不明的少女“莱梦”，并在“莱梦”的指导下成为勇往直前的间谍，为了正义而战。



无人区
No Man Land

《无人区》是青年导演宁浩续《疯狂的石头》《疯狂的赛车》后又一部让广大影迷期待万分的作品。该片主要在国内西部，新疆的哈密、吐鲁番、克拉玛依等地的戈壁沙漠等无人地带选景拍摄。影片早在2009年就已拍摄完成，但由于种种原因一直未能播放，但正是这样的情况引来了更多的关注与期待，反而有免费宣传的效果。这是一部公路上的故事，讲述了徐峥饰演的男主角在开车去西部的路途上碰到了形形色色的人，从而引发形形色色的故事；这些故事的背后，各种各样的矛盾、斗争都不断地显现出来，一次次对人的动物属性和社会属于加以拷问，引出深层次的主题。而这一切都将在公路上演绎。相对于《疯狂的石头》、《疯狂的赛车》的多条叙事线索，宁浩首次尝试单线叙事，这也成为大家期待的一个看点。

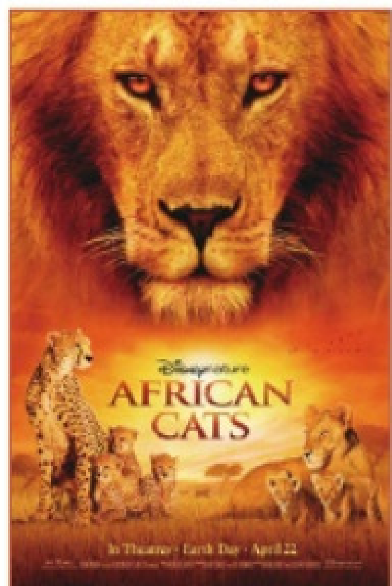
大众影音之温情篇



复活节兔子
I Hop

兔年不能缺少和兔子有关的电影，4月上映的《复活节兔子》又是一部现今流行的3D电影，同时也是一部真人和电脑动画结合的真人动画电影，故事讲述了失业又生性懒惰的宅男佛瑞德开车意外地撞到一只复活节兔子，因此不得不担负起照料兔子的任务。当他在照顾这只世界上最难伺候的客人时，也从中学习到了不少的东西。这段突如其来的生活，让他逐渐的成熟了起来。《生活大爆炸》中Penny也将在此片中出场。

这部充满乐趣的片子，由喜剧片《鼠来宝》的导演姆希尔指导，制片人则是《神偷奶爸》的克里斯梅勒丹德利。影片中除了我们的主人公小兔子以外，还有不少可爱且有个性的小动物出场，可以让喜欢动画片和小动物的女孩子萌一把了。



非洲猫科：勇气王国
African Cats: Kingdom of Courage

这部纪录片由迪士尼旗下品牌“迪士尼自然”出品，给我们近距离展现了在非洲东部猫科动物的生存状态。影片的主角是大型的猫科动物，也是三位动物母亲。它们分别是一只母狮，一只花豹和一只猎豹。影片记录了它们在非洲的辽阔平原上真实的生活，展现了它们的智慧力量与母爱，也记录了它们真实的生活状态。影片处处都蕴含着大自然的魅力，让人深深为之折服。

本片由曾经担任英国BBC自然历史部的负责人艾雷斯泰・法瑟吉尔和基思・斯科利联合执导。此前他们也合作拍摄过著名的纪录片《蓝色星球》。



海狸
The Beaver

《海狸》是才女朱迪・福斯特执导的第三部影片，此前她在上世纪90年代执导了1991年的《我的天才宝贝》和1995年的《心情故事》。

虽然金・凯瑞并没有出演该片，但梅尔・吉布森的加盟依旧让影片很亮眼，因为他的名字早已成为吸引众人目光的焦点，对于电影来说他是一个好的演员和有才气的导演。

《海狸》由Kyle Killen编剧，梅尔・吉布森将在片中扮演一个人格分裂的中年男子，喜欢在手上戴着一个海狸布偶，并把它当作自己同伴，经常会对着布偶自说自话。朱迪・福斯特除了作为导演之外，还将将扮演剧中的女主角。



疯狂愚蠢的爱
Crazy, Stupid, Love

汇集了史蒂夫・卡瑞尔、瑞恩・高斯林、艾玛・斯通、朱丽安・摩尔、凯文・贝肯、玛丽莎・托梅等众多明星，由《我爱你莫里斯》两位导演格伦・费卡拉、约翰・雷夸联合执导，以及《魔发奇缘》的编剧丹・弗格曼执笔剧本的2011年华纳新片《疯狂愚蠢的爱》将在4月22日与大家见面。

影片讲述了一位在事业家庭双丰收，过着幸福生活的中年男子突然间被妻子抛弃，遭遇到前所未有的婚姻危机后，不得改变生活方式，带着不一样的心境，不一样的人生态度重新面对不一样的生活的故事。这部影片的看点多多，不光是明星、导演、剧本，更多的看点是生活的态度。

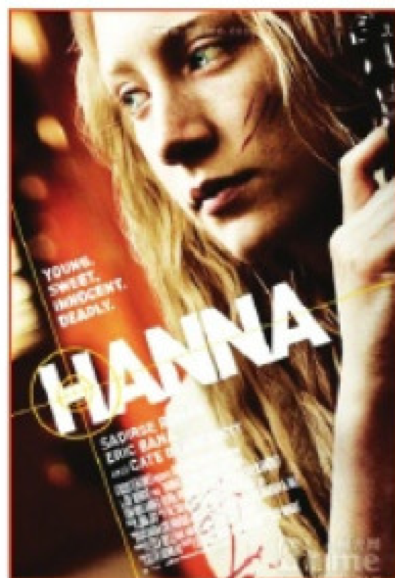


观音山
Guan Yin Shan

这部让范冰冰在东京电影节封后的，由李玉导演的电影《观音山》讲述了三个高考落榜的年轻人在失落迷茫之时，一同租下了一个丧子的中年女人的房子。在相处的同时，两代人的隔阂暴露无遗，大家从摩擦、交流过程中，最终寻获温暖，从新找到人生的方向，共同走出困境的故事。

《观音山》是李玉导演与范冰冰的二度合作，和《苹果》相比，《观音山》更加富有佛学禅意，对生命与人生有更多更深的表达。有人称这是一部讲述青春与梦想、寻找爱与得到爱、狂野与激情的电影，其实它就是一部讲述生命以及生存的电影。这不是一部明朗的电影，虽然故事透露了希望但都是在一片灰朦朦的色彩之下，充斥着些许的压抑，最后带有开放式色彩的结局也给了人很多的思考的余地。

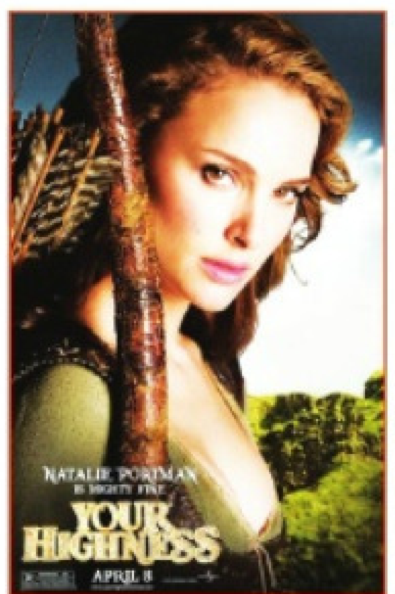
大众影音之战斗篇



汉娜 Hanna

此片由《赎罪》《傲慢与偏见》的英国导演乔·怀特执导、西尔莎·罗南、凯特·布兰切特与艾瑞克·巴纳主演，一向以文艺片见长的乔·怀特此次将首度尝试截然不同的动作惊险类影片，这或许能让我们在欣赏华丽的打斗画面的同时能有更深刻的对人性的思考。

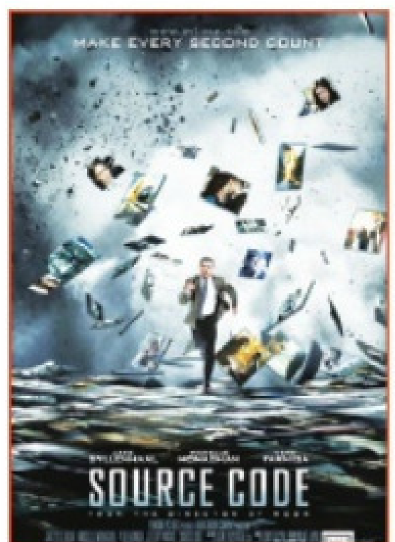
这部影片讲述了一个少女被训练成杀人机器、继而为了能够获得自由正常的生活，只能铤而走险的故事。片中主演西尔莎·罗南形容汉娜"她是个非常神奇的人物，她的精神世界非常的单纯。她在荒野被养大、身边除了父亲就再无他人。她杀人，并不是现实世界的那种所谓的杀人，而是一种贯穿她成长、荒野生存的法则。汉娜或许有点奇怪，但是我很喜欢。"



王子殿下 Your Highness

不久前刚刚凭借《黑天鹅》中的柔媚诡谲的芭蕾舞者成为最炙手可热的奥斯卡新晋影后的娜塔莉·波特曼在此片中化身成为身手矫健、英气十足的公主殿下，该片的另外两位主演分别是詹姆斯·弗兰科和丹尼·迈克布莱德。

片中丹尼·迈克布莱德扮演一位游手好闲的王子，在和优秀完美的哥哥过着完全不同的人生时，他们的国家遭到了邪恶巫师的攻击，在哥哥未婚妻被巫师绑走后，一向贪生怕死完全不靠谱的他被父王下令去协助他哥哥。影片开头就能让人猜到结尾，所以该片的看点一开始就是各位主演精湛的演技PK以及他们的自身的吸引力了俄，把西方骑士、魔幻、巫术、王子、公主等等元素混合在一起，加上大牌的明星们，此片还是有点看头的。



源代码 source code

邓肯·琼斯于2009年以一部仅花费500万美元，制作出的令人惊叹的特效的科幻片处女作《月球》让大家刮目相看。而山姆·洛克威尔在片中的独角戏也相当精彩。凭借着处女作《月球》赢得广泛声誉的他执导的新片《源代码》4月征战大荧屏。

《源代码》讲述了柯尔特·史蒂文上尉在火车上执行一项名叫"源代码"的政府实验项目。凭借仪器，他可以反复"穿越"进入列车爆炸中遇害的死者身体里，但每次只能回到距离爆炸的8分钟前。为了拯救大众，他在"源代码"中一次次"穿越"，必须在爆炸前找到凶手。



怪形前传 The Thing

《怪形前传》做为约翰·卡朋特导演上世纪八十年代初经典科幻恐怖片《怪形》的前传影片，一直以来都被喜欢怪兽类影片的影迷们所关注。而这次由广告导演哈金尼根执导的恐怖新片《怪形前传》能否继续得到观众的认可和喜爱还是个未知数。

前传的故事当然依旧在冰天雪地的极地，主人公手中最有用的武器依然是喷火枪。女主角古生物学家凯特加入了一支挪威科学团队深入冰原，发现了一艘在冰层之中的船只，并在船中发现了一个冻僵的生物。通过实验，这个奇怪的生物被释放了出来，从此噩梦开始了，为了活命，男女主人公开始了大逃亡。



整编特工 Killers

女主角简与家人乘飞机去法国旅行时，在海滨宾馆的电梯间邂逅了帅哥斯宾塞，两人一见钟情。可是两个人甜甜蜜蜜的故事并不那么顺利，原来斯宾塞是职业杀手。他的任务竟然是对付自己的岳父——简的父亲。和简陷入热恋后，他决定金盆洗手。可事情并没有那么容易，这对甜蜜的情侣发现周围的邻居们都变成了杀手，其中有喝得酩酊大醉的酒鬼，身材惹火的性感女郎，甚至邻居社区的小夫妻，纷纷对他们虎视眈眈。

除了强大的演员阵容外，影片制作上也算是不惜血本。放弃了原本好莱坞本土的人造背景，特地在美国的亚特兰大、法国以及意大利取景拍摄。大量优美迷人的风光，统统被导演用来装饰整部影片，让电影增色不少。P

国产桌游展示

■策划 本刊编辑部 执笔 摩卡

国产桌游业，在渡过了飞速发展的初期阶段后，慢慢进入了重在积蓄力量、等待下一次爆发的平稳发展时期，近期有相当数量的国产桌游出现，虽然还没有期待中的重磅大作出现，但表现出的总体素质让人欣慰。

罗马不是一天建成的，我们也不能期待，中国的国产桌游业在短期内就取得如何怎样的成就。路总是要一步一步的走，正确的发展方向和不懈的努力，这是成功必不可少的条件。

本次的六款桌游，分别是《阿狸大聚会》《天降小福星》《太乙仙魔录》《牛粪有的是》《斗福》和《大名传》，均属于规则不算复杂的卡牌类游戏，不过各自的特点和优点都非常明显。因之，我们在介绍每款游戏时，不再采用仅仅是死板的规则简单说明，把介绍文章写成说明书的简版，而是力求采用不同的行文模式突出行文重点，来彰显每款游戏各自的特色并对此进行点评。

阿狸大聚会

●制作发行：北京游卡桌游文化发展有限公司 ●官方网站：http://ali.yokagames.com/index.php/?action-ali ●零售价：49元 ●游戏人数：3~5人



《阿狸大聚会》是游卡桌游与北京梦之城文化有限公司合作推出的桌游。风靡的卡通形象阿狸将作为游戏主人公闪亮登场，《阿狸大聚会》由阿狸之父徐瀚亲手绘制游戏形象。

《阿狸大聚会》一共有105张游戏牌，分为两类，一类是数字牌（5种颜色1~9共45张），一类是规则牌（包括我打赌、我最大、我唯一、我最多、我顶你共60张）。游戏的规则比较简单，简单介绍一下：玩家初始时抓4张数字牌3张规则牌，并翻开数字牌和规则牌各5张放在桌中央备用。玩家按逆时针顺序出牌，每次出牌1张，出牌后可在备用牌中选一张同类型的牌放入手中。每个玩家每个轮次要出两张牌，必须是数字牌和规则牌各一，后出的玩家出规则牌时不许与已出规则牌重复，如无法避免，则展示给其他玩家后任选一张出。当所有玩家都出两张牌后进行计算，检查各玩家是否达成自己所出规则牌之规则（比如玩家打出“我唯一”的规则牌，而他所出的数字牌确实是颜色唯一且数字唯一，则算达成规则），若达成，则得到相应的分数。游戏共进行10轮，最后进行总结算决出输赢。

游戏说明中提到游戏人数是3～5人，但在人数不到5人时，会加入虚拟玩家补足人数，游戏规则也略有调整。从我们试玩的感受来看，如果玩家不足5人，而需要加入虚拟玩家的话，游戏的乐趣度会下降，所以建议大家在体验这款游戏时，至少要凑齐5人吧。

《阿狸大聚会》的成功之处，并不只在于这个游戏有如何好玩或吸引玩家，它的主体游戏规则构架来自于《规则大师》（MASTER of RULES）这款游戏（桌游设计师为Susumu Kawasaki）。游卡公司获得中文版权后，又与北京梦之城文化有限公司合作，把阿狸的形象带入游戏中。相信游卡的设计人员一定做了大量的整合、修订与测试，保证了《阿狸大聚会》整体的协调统一，并在游戏过程中给玩家带来了更多的乐趣。这种三方合作的模式，带来的是多赢的局面，可为今后国内桌游设计师或发行商借鉴。



天降小福星

●制作发行：上海方盒子贸易有限公司 ●官方网站：http://game.funbox365.com ●零售价：68元 ●游戏人数：2~6人

这是一款以过年为主题的多合一组合型桌面游戏，《天降小福星》游戏大礼包包括了四款单独的小游戏：“除夕爆竹响”“贺岁吉祥话”“猜猜你生肖”“饺子全家尝”，四款不同风格的小游戏组成了全家福版图游戏。

在喜气洋洋的游戏大图板上，玩家轮流投出骰子前进，像之前玩到的“大富翁”或“飞行棋”。前进到图板上的某

个格子，触发格子对应的迷你小游戏。最快完成游戏的人未必是最后的赢家，最有福气的人才能拿到最多的压岁钱！

桌游是个很大的范畴，从简单的儿童玩具类到高深的策略对抗类游戏，究其本质来讲区别并不大，只要玩家游戏时能乐在其中就好。《天降小福星》游戏的规则简单，甚至都没有拿出来讲解的必要，但参与感不错，非常适合全家一起游戏，游戏的说明书说玩家年龄的下限是6岁，但我觉得即使年龄更小些，也能理解和掌握或者部分掌握游戏的玩法，这款游戏，用于亲子教育也会有不错的效果。

游戏的主色调是鲜艳的红色，很烘托新年的气氛。美术风格很卡通化，不同年龄层段的游戏者都能较好的接受。

由目前桌游的发展趋势来讲，家庭聚会类桌游越来越引起重视。就刚刚起步的国产桌游设计而言，这种规则简单，参与度和欢乐度都很强的家庭聚会类桌游，也是一个不错的切入点，《天降小福星》的推出，在游戏模式上算得上是不错的尝试，非常值得肯定。



太乙仙魔录——天魔变

●**制作发行**：北京文渺堂文化传播有限公司　●**官方网站**：http://www.wmtcd.com　●**零售价**：68元　●**游戏人数**：2～10人

《太乙仙魔录》是北京文渺堂制作的玄幻系列的卡牌对战游戏，世界观构架于中国传统道家玄幻文化。各位玩家在游戏中扮演的是在五洲十岛洞天福地中修行的各路散仙，为夺取“三元秘宝”而各显神通，群仙斗法。

游戏有两种游戏模式，一种是“诛仙伏魔”模式，一种是“昆仑斗法”模式。

在“诛仙伏魔”模式中，玩家们分为“仙”“妖”“魔”三大阵营。游戏的参与人数为2～10人，2人则为简单的对战模式，普通情况参与玩家为3～10人（推荐为3～8人）。不论参与游戏的玩家有几人，“仙”身份的玩家都是只有1人，而且他的身份是明的（所有游戏者都知道），“仙”的目的是降妖伏魔，以斩杀所有“魔”及不肯降服的“妖”为己任。“魔”魔长道消，以斩杀“仙”来获取胜利。而“妖”则具有脱胎换骨之奇技，既可响应“仙”的降伏，与“仙”同盟一起来除魔，也可以劈仙斩魔，但最终的胜利条件是获得“仙元神”和“魔元神”，“魔”“妖”在游戏开始时扣伏身份牌，其他玩家并不知道。

由上简介就可以看出游戏的对战机制，“仙”身份玩家数量最少，而且身份“暴露”，而游戏胜利的要求是斩杀所有“魔”及不肯降服的“妖”，这等于是以一己之力，对抗所有其他玩家，好在他可以通过自己特有的“飞升牌”来受降“妖”身份玩家（“飞升牌”给予该玩家），结成暂时的同盟，共同对付敌人，之所以说暂时的同盟，是因为“妖”身份的玩家的获胜条件是在“仙”身份的玩家存活的情况下，先杀死至少一名“魔”获得“魔元神”，然后再杀死“仙”获得“仙元神”才能获得胜利（接受降伏的“妖”可以在自己的回合里倒戈，同“仙”进入敌对状态，但要退还“飞升牌”并弃掉所有手牌和装备）。所以“仙”“妖”的根本目的是不同的，只能形成短暂的同盟。“魔”玩家的胜利条件看似简单，只要杀死“仙”就可以，但一来只有一名“魔”玩家可以得到“得胜牌”（不管哪种身份的玩家，获胜均会得到相应的“得胜牌”，可在下局中使用，使自己获得一定的优势），而来“妖”玩家为了自己获胜，也不会轻易让“仙”玩家被杀。“魔”玩家也可响应“仙”玩家的降伏，翻开身份牌，“仙”玩家弃掉所有手牌和装备，但“魔”玩家自身被伤害到“元神”状态，对于“魔”玩家来讲这样做是否值得就见仁见智了。

游戏的对战，采用的是中国传统的五行相生相克构架，使用不同五行属性的“仙剑”或“法宝”攻击，此类卡牌对战的游戏有不少，相信稍有基础的玩家就会很容易上手，具体规则请参看说明书，这里就不再赘述，只把上文中提到的“元神”着重解释一下，当玩家的体力被伤害到0或者以下时，将“体力牌”翻转，进入元神状态（立即弃掉各种装备牌），当处在元神状态的玩家受到五行属性相克卡牌的伤害就会死亡而退出游戏。

不论哪个身份的玩家，要想获胜就要审时度势，采用灵活策略，以达成保护自己消灭对手的目的。我们在试玩中对此体会颇深，多人游戏时场上局势瞬息万变，仙、妖、魔三个阵营相互制约，平衡性不错，遇到势均力敌的对手们时，更会有一番酣畅淋漓的缠斗。

“昆仑斗法”模式简单讲就是偶数玩家分成两个阵营对战，以消灭对方阵营的所有玩家为获胜目的。

《太乙仙魔录》的美工非常出色，卡牌做工精致，不论是角色牌还是游戏牌等等都是精心绘制的，外包装的金属盒让整个游戏更显档次。游戏发布的同时，还会陆续推出同名原创漫画和同名玄幻小说，都很值得期待。



牛粪有的是

●制作发行：黑门桌游　●官方网站：http://www.blackgategames.cn/funfarm/
●零售价：49元　●游戏人数：2～8人



这是一款爆笑休闲的纸牌游戏，从《牛粪有的是》这个名字就可以看出……

作为一款经营农场的游戏，玩家的游戏目标就是使自己的农场区的积分最先等于21分（要正好是21分才可以获胜，高于或低于21分都不可以），下面说说得分的方法——

游戏中有5种不同的卡牌，分别是饲料牌、农场牌、初级道具牌、中级道具牌、高级道具牌。饲料牌分为干草饲料、谷子饲料、蔬菜饲料和超级饲料等4类，分别用于饲养鸡鸭鹅猪兔羊驴马牛等动物。农场牌就是之前提到的这些动物，不同的动物拥有不同的分值，除此之外还有羊毛、鸡蛋这样的农产品，也各有各的分值。各类道具牌，要么是自身增强、要么是给对手捣乱的。

每个玩家按顺序依次从饲料牌堆摸取4张牌作为起始手牌，然后进入摸牌阶段，摸取两张饲料牌，接着从农场牌堆中翻开一张牌。如果翻开的牌是动物牌，则该玩家可以选择支付相应的饲料牌后，将动物放置在自己的农场区（每个玩家的农场区有5个空位）饲养（比如翻开的动物牌是阿吉兔，则需要支付蔬菜饲料1个），当然也可以用自己农场区的低分值动物去兑换翻开的高分值动物（比如用3分的兔子和4分的猪去兑换7分的牛，兑换可以用高分值兑换低分值的卡牌，但不设找零）。如果翻开的牌是农产品，也可进行如上兑换（比如用3分的兔子和4分的猪去兑换7分的羊毛）。如果当前玩家觉得不饲养或兑换，则依次由下手玩家决定是否饲养、兑换，所有人都放弃的话则移入弃牌堆。

接下来进入道具阶段，玩家可以用手中的饲料牌换道具牌，或者再支付相应饲料去再翻开一张农场牌来决定是否饲养或兑换，或者是使用道具。最后是弃牌阶段，手牌上限不能超过5张。

玩家在农场区的总积分第一次超过15分时，要通过一次“胜利陷阱”的考验，这个考验实际上是3猜1的运气测试，只好祈祷自己的运气好了。

游戏的整体规则并不复杂，游戏时有一定的运气成分在其中，这一点在试玩时体会颇深，由于游戏流程不长，如果初期手气不好，还真是会一直被压制无法翻身。另外由于要求正好21分才能获胜，也需要有一定的数字规划能力。



游戏画风的卡通风格明显，美工十分出色，并且与游戏风格契合很好，玩游戏时确实会有放松休闲的感觉，算得上是不错的聚会游戏。

斗福

●制作发行：北京阿司匹林与猫桌游文化工作室　●官方网站：http://www.superdiy.com/doufu
●零售价：28元　●游戏人数：2～4人

《斗福》是一款以中国十二生肖为主题的博弈类卡牌游戏。游戏牌共分五种属性共48张（每个生肖4张牌）,五种属性分别为：金、玉、福、气、运。金牌4张：金虎、金鸡、金猴、金龙（双色）。玉牌1张：玉猪。福牌12张：12生肖各一张，其中福蛇为双色牌，每张福牌还有其独有的功能。气牌10张：4张和气：鼠、马、狗、猪；3张红气：牛、虎、猴（红气鸡为双色）；3张紫气：蛇、兔、羊（紫气龙为双色）。运牌21张：其中有一张鸡为红气与运双色。

在《斗福》中，玩家的游戏目的就是要消耗对手的“福气值”。在游戏中你可以通过三个动作：摸牌、吃牌、叠蒙，构建自己的得分区。也就是通过上述动作，将各种生肖牌组成不同的得分组合，当然了，越是难于达成的组合，可以收获的分值就越多，比如“金玉满堂”，要求拿到4张金牌加上玉猪，这样可以得到10分。

游戏规则不算复杂，但真正要熟练掌握则不容易，需要参与游戏者对生肖牌的颜色、得分的组合有相当程度的熟悉才行，好在游戏本身提供了“提示板”，初玩者可参照着进行游戏。就我们的试玩而言，有日本花扎游戏基础的玩家，上手的顺利程度要远高于其他玩家。我们仔细地对比了《斗福》和花扎的游戏规则，发觉其中确有不少相通之处，但相对来讲《斗福》的变化更多，场面更显复杂一些。

《斗福》的美术风格有些另类，现代、诙谐的卡牌画面设计，很符合年轻玩家的审美观念。卡牌材质做工也不错，美中不足的是稍显有些小，如果牌面再做大些就好了。



大名传

●制作发行：北京丰臣文化发展有限公司 ●官方微博：http://blog.sina.com.cn/foncen
●零售价：基础包30元、基础包+6个补充包80元 ●游戏人数：2～8人，另有3v3等玩法



《大名传》是基于BANG！构架的，融入了日本战国背景的卡牌游戏，基于BANG！构架的游戏，在玩法上就不需要做太多的介绍，现在只谈谈这个游戏的日本战国特色。由于日本光荣公司（KOEI）历史策略游戏（三国志、信长的野望等）在国内的高普及率，玩家对日本战国历史、事件、人物的了解，虽然还比不上三国题材的，但也有相当的基础。《大名传》的设计者显然对日本战国有一定的了解，游戏有相当的“战国味儿”，比如说玩家的身份被分为主公、家臣、克上和一揆，下克上这种事情虽然哪国都不少，但却也算是日本战国的特色，而一揆也是比较地道的日本提法。如此细节处很多，可见游戏设计者的用心之处。



目前游戏加上扩展，一共是30名武将，武将牌上都印有武将的生平简介，显得很是贴心。武将的技能，大多是依据他（她）的生平设定，显然是花了不少心思。但少数武将的技能设定值得商榷，比如斋藤义龙的用间（限定技，出牌阶段直接发动判定，若为黑色则可指定两名玩家决斗）及克上（对主公使用杀时主公需要出两张闪），如果把这两个技能安在他家老头子斋藤道三身上，说不定更合适一些。当然了，这也算不上什么问题，只要武将的技能不至于影响游戏的平衡度就可以了。



从总体上来看，《大名传》尚处在游戏构架初建的阶段，之后大概会陆续不断地推出各类补充包来完善和补充游戏。这当然是至关重要必须做的，但也有诸多需要留心之处。比如说前面提到的现有的30名武将，除立花宗茂外都属于近畿及以东的各家大名，西国、九州、四国的基本没有，将来势必要大力扩充武将，那这些武将的技能设定及对游戏平衡的影响，就需要花大功夫去设定和测试，对游戏设计者来说负担不轻。

试玩之下，觉得游戏的平衡度和乐趣度都还不错，但有一点需要的是，会非常关注《大名传》这款桌游的玩家，一定是日本战国的Fans，所以之后的游戏扩展，如何能更突出体现出日本战国特色，也是游戏设计者需要仔细考虑的。

游戏的美工表现不错，画风与日本战国的设定背景比较契合，卡牌的做工也不错。可能是推出了较多的扩展包的缘故，游戏的说明书有很多份，内容和构架都稍显散乱，美观上也略有欠缺，建议游戏设计者应另行制作完整精美的游戏说明档，可以考虑采用网络下载等方式提供给游戏者，这也能起到提升游戏人气的作用。

总体来讲，本次介绍的桌游均属于规则相对简单的卡牌类游戏。规则虽然简单，但卡牌类游戏场上局面变化多、随机性很强，所以要将规则写清楚，让初学者一看就明白，而且要把游戏中可能碰到的特殊情况也讲解清楚，这并不是一件容易的事情。所以我们在试玩评价过程中，对每款游戏的说明书都进行了仔细研读。

评价游戏说明书的优劣，要关注的方面有很多，首先是游戏规则解读文字，这是说明书的主体功能，这一点上每款游戏都做得不错，但有个别游戏的规则细节处强调不够，有些地方可能引起歧义。一般说来，单纯的文字讲解理解起来会困难些，如果配合上例子说明，就会好的多。这一点只要参看一下中小学生的教科书就一目了然了，开始是公理定理，然后是例题，这才是教初学者的路子。对于桌游说明书而言，最好也多加进一些例子在里面（虚拟游戏中可能出现的情况）进行说明，有时一个合适的例子，会比枯燥的大段文字说明更容易被理解。这一点上《阿狸大聚会》《天降小福星》《牛粪有的是》表现的要好一些。

文字是一方面，说明书的版式、美工也需重视。基本上，这六款游戏的说明书的开本大小，都是略小于游戏包装盒的横截面，这当然也是通用的做法。换个说法呢，就是包装盒的大小决定了说明书的开本（桌游产品因零部件较多，包装盒的样式、大小都非常讲究，包装盒的设计甚至可以说是一门专门的学问，这里就不多说了）。这次这六个游戏的包装盒大小、材质都差别很大，所以说明书的开本也大小各异。从版式、美工上看，虽然风格各不相同，但都称得上精致美观，美中不足的是有的游戏说明书上的字体略小、有的是图片略小，这在规则细节讲解的层面上都有相当的影响。

从这六款国产桌游的表现来讲，也能看出目前国产桌游业的某些问题。六款游戏都是卡牌相关游戏，这在一个侧面反应了国内桌游设计还处在起步的阶段，设计思路略显单调，缺乏重量级大作。出色的美工水平固然让人欣喜，但在游戏包装盒等的设计方面还大有可提升的空间。虽然桌游号称是不插电的游戏，但网络宣传对于一款桌游的推广和普及都有相当的作用，一款桌游的官网建设也必须是游戏设计师和发行公司所必需重视的。P



德国年度游戏大奖演义/11

■北京 君子不器

2000年

新的千年到来了，让人想起了倒计时牌前的欢呼与拥抱，桌游的发展并没有因新千年而有所变化，继1999年的《Tikal》获得大奖后，本年的获奖游戏《Torres》依然是Wolfgang Kramer和Michael Kiesling合作的结晶，这也算是跨越千年的完美合作了。

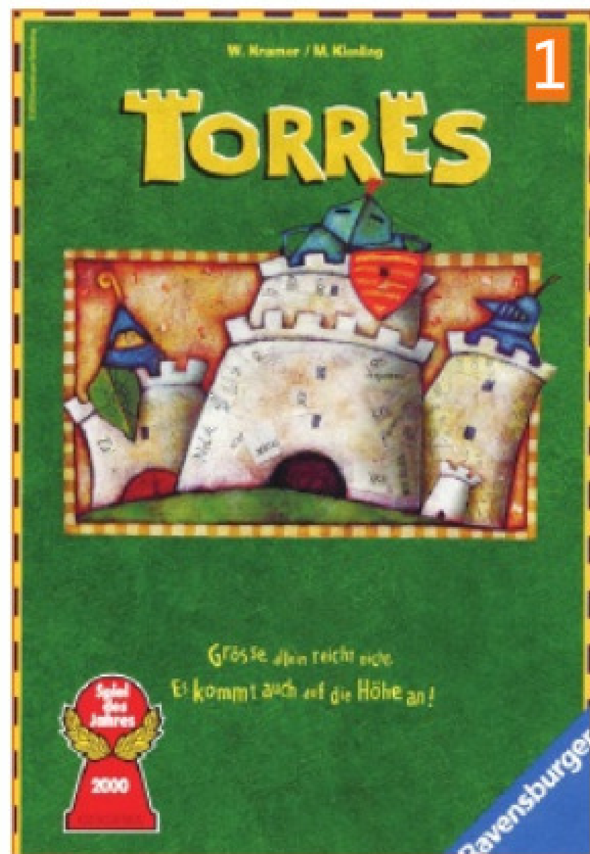
这款游戏以为古代王国修建高塔为背景，每个玩家都是国家中的王子，年迈的国王要考验王子的能力，就通过修高塔来考验，能把高塔修的又高又稳固的王子，将可以继承王位。也就是成为游戏的胜利者。

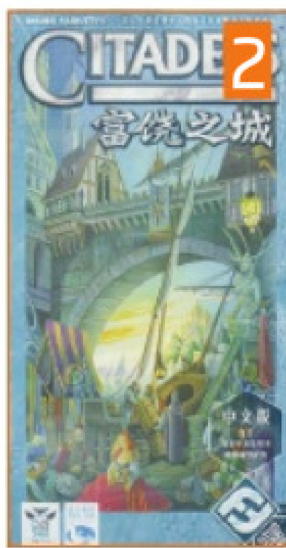
这款游戏是一款标准的版图游戏，不仅游戏盒子巨大，图板也十分巨大，中间绘有8*8的方格，是建造高塔的区域，周围环绕着计分轨道，这已经是版图游戏的标准布局。在方格中有8个方格带有标记，用来表示这些方格在游戏开始前就放置一层高塔，玩家在游戏中总共有6个骑士，他们既是监工，也是得分依据。游戏开始前，每个玩家都放置一个骑士在任意一个高塔上（起始的8个高塔任选一个，不能重复），作为起始的布局。整个游戏分成三个阶段，第一阶段有四个回合，而第二和第三阶段只有三个回合，每个阶段开始时，玩家都将按规则得到塔，这些塔只在一个阶段内使用，新的阶段将分配新的数量的塔，也就是说，一个阶段内回合的变化，前一回合剩余的塔依然可以使用。

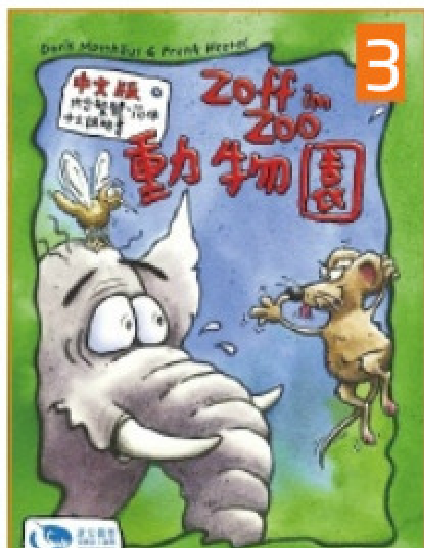
在一个回合内，每个玩家都有5个行动点可以使用（看来还是行动点分配系统），玩家可以消耗行动点做以下几种事情：1.放置塔到图板上（1点）,玩家放置塔时，需要与现有的任意一个塔挨着（边相邻，斜角不算），但也不能将两个分开的塔连在一起（也就是保证游戏开始时的8个塔不会连在一起），并且堆叠后的高度不能超过目前邻近塔的数量；2.放置一个新的骑士到图板上（2点），玩家可以放到塔上或空地上，但是必须邻近（边相邻）自己现有的骑士，而且不能放在比邻近骑士高的塔上；3.移动骑士（每格1点），玩家可以移动任意格数，骑士只能直线移动，在往上移动时，每次只能向上高一层，而向下时没有限制，骑士不能穿过别的骑士移动，骑士可以直接穿过一个高塔，到达塔的另一边，只需要一个行动点，但目的地不能高于之前的位置，玩家可以花费所有的行动点来移动骑士，只要符合规则就可以；4.抓一张行动牌（1点），玩家在一个回合内最多执行两次抓牌行动，本回合拿到的行动牌只能在以后的回合使用。5.使用一张行动牌，不消耗行动，只需按上面的功能实现即可；6.增加一分（1点），玩家可以用行动点换分，每个一分。当所有玩家都用尽行动点后，开始新的回合，直到一个阶段结束，才开始算分。玩家在一组塔里只要至少有一个骑士就可以算分，算分标准是这组塔所占的格数乘以玩家骑士所在高塔的层数，如果一个玩家有多个骑士在这组塔里，只算一个骑士的。除此之外，游戏中有一个国王棋子，一开始放到一个塔上，在这组有国王的塔里，除正常的算分外，还可以得到国王的奖励，在第一阶段结束时，与国王在同一组里有骑士，且骑士在一层时，玩家可以得5分，第二阶段也就是在第二层，玩家可以得10,分，第三阶段是得15分。如果层数不符合条件，就没有奖励，只计算正常的塔分数。在每个阶段结束后，分数最低的玩家可以觉定国王的新位置，这一设置是为了让落后的玩家有机会翻盘。我们可以发现，这款游戏与去年的游戏有着类似的机制，既玩家自由分配行动点，但这种原始机制，却以另一种表现方式——堆叠和扩大高塔出现了，并且设计的相当成功，在这种机制下，玩家既拥有灵活的行动方式，也对游戏目标清晰明确，可以说是“上手容易，精通难”，这也是众多家庭游戏所追求的一种境界。

今年的另两款提名游戏是《Carolus Magnus》和《Citadels》，后者中文译为《富饶之城》，是国内非常畅销的桌游，中文版已经再版两次。其他入围游戏中，只有轻松的《Frank′s Zoo》已经出版了中文版。

这一年的最佳儿童游戏非常有趣，是一款构建树木的游戏《Arbos》，从机制上类似《动物叠叠乐》或《层层叠》，同样是考验玩家手的平稳程度，玩家在游戏中要为树增加树干和枝叶，率先将自己的所有树干和树枝都放到树上的玩家获胜。











1.2000年获奖游戏Torres
2.2000年提名游戏Citadels
3.2000年入围游戏frank动物园
4.2000年提名游戏CarolvsMagnvs
5.2000年最佳儿童游戏奖

2001年

2001年也是SDJ史上十分重要的一年，因为又一款伟大的游戏获得了这个至高无上的荣耀，她就是《Carcassonne》(中文译为：卡卡颂)，这款游戏的销量仅次于《卡坦岛》。在这10年间，卡卡颂从一款桌游，变成了一系列游戏的代名词，这一系列与卡卡颂相关的游戏也分成几大类，第一大类：大扩展，至今已经出版了8款，为游戏增加了新的游戏棋板和配件，让游戏包含了新的得分机制，大扩展是卡卡颂发展的主线，这些新的内容将卡卡颂变的更加有趣和耐玩。

我们从中选出2个重要的加以介绍：《Inns & Cathedrals》（中文：旅店与大教堂），2002年出版的第一个扩展包，这款扩展增加了第六种颜色的米人，使游戏人数可以增加到六人，并且每种颜色增加了一个大一点的米人，这个大人在计算人数多少时，当做两个计算。另外还增加了18个新的片，上面带有旅店或大教堂图示，旅店在道路旁，有旅店的道路完成后分数乘二，大教堂是一个城市片，带大教堂的城市完成后分数乘三，带旅店和大教堂的路或城市没有完成，则最后一分没有。这款扩展是目前为止最重要的扩展之一，增加游戏人数的内容是购买这款扩展的最主要意义。

《Traders & Builders》（中文：商人与建筑师），2003年出版，这个扩展增加了24个新片，包含了一些崭新的地形构造和商品，商品都在城市里，完成城市的人可以得到城内的所有商品，一共有三种商品，游戏结束时，持有某一种最多的玩家可以得到10分。另外增加了建筑师棋子和小猪棋子。建筑师可以放在你自己的建设的地形上，让你扩建这个地形时，可以获得一个额外的回合。小猪则可以使你田里的每个城，多给你一分。这款扩展让玩家可以有目的性的去完成别人的城市，从而获得商品所提供的分数。









6.2001年提名游戏ZappZerapp
7.2001年最佳儿童游戏奖Klondike
8.2001年提名游戏DasAmulett
9.2001年获奖游戏卡卡颂10周年纪念版

第二大类：小扩展，共10款，这类扩展只包含10几片棋板，增加了一些新的地形，部分小扩展包含了新的得分机制，其中一些是伴随杂志赠送或在桌游展会上销售的纪念品。其中以河流扩充最为有名，玩家可以在桌子上首先创造一个河流的造型，然后在靠近河流进行建设。

第三大类：特殊版本，共4款，所谓的特殊版本就是打包产品，也称为大盒装，一个盒子内包含基础游戏和几个扩展，比如第一款大盒装出版于2006年，包含基础版还有《旅店与大教堂》《商人与建筑师》《公主与龙》《高塔》《河流》。

第四大类：其他卡卡颂游戏，这一类别都是独立的游戏，一些是使用卡卡颂棋板摆放的机制，附上新的背景和全新的算分方式，比如《卡卡颂：城堡》，《卡卡颂：城市》，《卡卡颂：猎人与采集者》，另一些是不同版本的卡卡颂，但也有新的内容，比如儿童版卡卡颂，卡牌版卡卡颂。

经过粗略统计，卡卡颂系列已经有超过30款，在数量上已经超过了卡坦岛系列，并且正巧今年是卡卡颂10周年纪念，官方还将出版10周年纪念版，纪念版的米人将使用透明小人，并且游戏盒子也将做成米人的样子，极具收藏价值。

与《卡卡颂》一起获得提名的另两款游戏是《Das Amulett》和《Zapp Zerapp》。在其他入围游戏中，《Cartagena》（中文：恶魔岛）在国内南方城市较为流行，并且已经出版了2代和3代；《Turn the Tide》（中文：运转潮汐）是一款卡牌游戏，巧妙的出牌机制和数字设计，让这款游戏十分有趣，已经由香港战棋会出版了中文版。另外，值得一提的就是今年有两个特殊的游戏奖项，最佳文学游戏奖：《Lord of the Rings》和最佳历史游戏奖：《Troia》，这两个奖项在SDJ历史上只出现了这么一次，应该是评委们对评选方式的一种尝试，以及对有特殊意义的游戏的一种鼓励和支持。

2000

获奖游戏：《Torres》，设计者：Wolfgang Kramer和Michael Kiesling，游戏类型：行动点分配系统，区域控制

提名游戏：《Carolus Magnus》，设计者：Leo Colovini，游戏类型：区域控制，掷骰子

提名游戏：《Citadels》，设计者：Bruno Faidutti，游戏类型：成套收集，不同人物能力

最佳儿童游戏奖：《Arbos》，设计者：Martin Arnold和Armin Müller，游戏类型:敏捷，组件搭建

其他入围游戏：Vinci等9款

2001

获奖游戏：Carcassonne，设计者：Klaus-Jürgen Wrede，游戏类型：棋板摆放

提名游戏：Das Amulett，设计者：Alan R. Moon和Aaron Weissblum，游戏类型：拍卖，成套收集

提名游戏：Zapp Zerapp，设计者：Heinz Meister和Klaus Zoch，游戏类型：骰子移动，拍卖

最佳儿童游戏奖：Klondike，设计者：Stefanie Rohner和Christian Wolf，游戏类型：拍卖，吹牛

其他入围游戏：Babel等10款

这些画满了小怪人的纸片到底是嘛？

我是个很随缘的人，每次去牌店都扔骰子，单数就去打“万智牌”，双数就去打“魔兽牌”，骰子碎了就去玩“游戏王”……如果骰子转起来不停，我就得想办法醒来了。

作为小众文化的一员，我会经常面对圈外人不解的、不屑的、天真诚恳又雷声滚滚的问询，中心思想就是一句话：这些画满了小怪人的纸片到底是嘛？所以，我决定写下这篇文章说明，“魔兽卡牌”是个什么东西。

对于玩过“魔兽”系列电脑游戏，尤其是《魔兽世界》的玩家来说，会非常容易接受“魔兽卡牌”的背景设定。“魔兽卡牌”的英文简写为WoWTCG，前一半WoW自然是《魔兽世界》，后一半的TCG则是“Trading Card Game”，即“集换式卡牌游戏”，因此连在了一起就成了“魔兽世界集换式卡牌游戏”。于是，原本通过显示器和处理器创造的庞大世界就这样被移植到了桌面和卡片上——好了，扔下鼠标和键盘，让我们一起认识一下“魔兽卡牌”。

英雄

在WoWTCG的对战中，你同样需要选择自己的阵营、种族、职业和天赋，就像是在网络游戏中建立账号一样。不同的是在卡牌中，你只需从一堆建立好的人物里选择一个自己喜欢的就行了，这张特殊的卡牌称之为“英雄”——他（她）就是你在游戏中的化身。

鉴于个人喜好或者是你认为的什么原因吧，就以一张部落英雄卡牌为例，让联盟英雄先等等吧。

左上角的红色旗帜代表阵营，“凯雷斯亚”是英雄的名字，右边圆圈的两把匕首标志说明这是一个传说中的“潜行者”，似乎有中间两排文字“血精灵盗贼”有点冲突，是何缘故就不必深究了。“敏锐”是“凯雷斯亚”的天赋，采矿和剥皮则是她的专业，下方白色栏里面的文字是她的看家本领以及使用方式。再下面的斜体小字是增加代入感的个性文字。27表示血量，掉光OVER。最后还有版本信息、收藏编号、画师名字、稀有程度等等。

选好英雄之后，还要组织部队，一个光杆司令显然是不怎么给力的。“魔兽卡牌”规定，每位玩家的套牌需要由不少于60张卡牌组成（其中不包括英雄）。这个过程称之为构筑，注意每幅套牌的同名卡牌不能超过4张，而且还有阵营、天赋、声望、专业等等限制，有点迷糊？不怕，往下看。







盟军

无兄弟不魔兽，无小弟更魔不了兽，盟军就是你旗下的小弟。与英雄一样，右上角的旗帜代表所属的阵营，只有与你的英雄同一阵营或者中立阵营的盟军才能放入你的套牌。

牛叉的是，就算是萨尔，在卡牌的世界中也是给你打工的。左下角的7和右下角的8分别是萨尔的攻击力和生命值，当然雇佣打手是得发工资的，左上角的9就是萨尔入场的薪水了。童叟无欺，不许砍价。右上角有职业标记却没有阵营标记的是特殊的盟军：宠物，它们只能被加入指定职业的英雄的套牌。比如这位以拉仇恨著名的蓝胖子。





技能

左上角的3代表你使用“寒冰箭”的费用，右上角法师说明……貌似不用我解释了。在技能卡牌上你会见到“技能”“瞬发技能”或“持续技能”三种不同的名字：“技能”和“瞬发技能”都是用过即弃，不过前者只能在自己回合使用，后者在对方的回合也可以，“持续技能”则是发动之后一直停留在场上。





装备

“魔兽卡牌”的装备分为武器、防具和物品，左上角是装备的费用，右边的一列职业标志注明它属于哪种职业的英雄。对于武器来说，左下角的数字是伤害值，右下角的数字是挥动的费用，英雄必须支付才能抡得起来。对于防具而言，右下角的数字则是用来抵消伤害的防御力。“魔兽卡牌”完全超越网络游戏一点的就是：装备的特殊效果更加丰富、更加多样，绝非简单粗暴的数字叠加那么简单。







费用

这个也要费用，那个也要费用，费用从何而来？在“魔兽卡牌”中，玩家每回合可以将最多一张任意手牌放在资源区，通过横置它换取1点费用。任务就是特殊的资源，只要达成上面所写的完成条件，玩家就能获得相应的奖励——作为代价，任务牌要被翻过去，从此变为普通的资源。





地域

地域又是特殊的资源，之所以强调“又”，因为它是官方根据玩家的反馈设计而来（好像没有因果关系……）。地域的效果能够重复触发，至于条件则是千奇百怪，以下省略一万字，跳过。





主宰英雄

“下蛋公鸡，公鸡中的战斗机”，说的就是主宰英雄。他们出场的时候将替代原先的英雄，原理和奥特曼变身差不多。主宰英雄各个都是狠人：伊利丹、克尔苏加德、巫妖王、老弗丁……很好很强大，绝大多数场合都能让你扭转乾坤。







游戏怎么开始？

椅子、桌子、场地、对手，再加上骰子等等小工具，OK，阵势这就算正式拉开了。放好英雄，洗好牌库，随机决定起始玩家，每人抓取7张卡牌。如果不满意你还可以重来一次，行话叫“调度”，然而最多一次，新的卡牌再不满意就只能认命了。

现在游戏正式开始，对局以双方交替回合的方式进行，HP最先为0的出局。至于流程本文就不再赘述了，经验告诉我：假如你坚持看到这里，你已经有足够的耐心和兴趣征服说明书。相信我，有人手把手教学的话，学会这个游戏也就是一次“带刷血色”的时间。

Let the game begin! P

十大过目不忘的僵尸

人人都爱僵尸，因为它们造成的恐怖感不远不近。它们步履蹒跚，反应迟缓，嗅觉虽灵敏，视力却有限。它们呆傻无脑，群体盲从，它们为猎取活物而生，然而捕猎活动却毫无策略，它们唯一的长项就是通过积累数量来制造一拥而上的压迫感……



万户萧疏鬼唱歌，僵尸一直都很饿

■北京 Dawn

这听起来十分低级。它们永不饱足，却正如《生活大爆炸》里Raj所指出的，也没听过哪个僵尸饿死过，那不是死两回了（《行尸走肉》（The Walking Dead）里就有饿死过的）？和一直保持尸僵状态的中国僵尸不同，西方僵尸的肢体腐败脆弱且容易脱落，你很少能见到肢体完整的西方僵尸。它们在迥异的中西方鬼神文化中同属低下的地位，所以这10位略有名声的僵尸凑得并不容易，一起来看看十大僵尸。

No.10 斯塔布斯（Stubbs）

■僵尸斯塔布斯■Stubbs The Zombie: Rebel Without a Pulse

它是少有的名字上了游戏标题的僵尸，从封面开始，穿着廉价无袖西装戴着帽子叼着烟捧着某位市民脑袋的斯塔布斯就让不少正经的玩家反感，它的受害者有上班白领、购物女郎、棒球少年等普通市民，有巡警、探员、防暴特警、防化特警等警务人员，有退伍老兵、猎人等普通农夫，有维修工、科研员、公务员等政府人员，还有贝雷帽、工兵、突击兵等武装军人甚至军事载具，活像反社会游戏《邮差》（Postal）的僵尸版。斯塔布斯不仅会啃人还会吹调情的口哨，它的清屏“大招”就是所谓的“生化毒气”——放屁；它的远程火力就是抛出所谓的“脏弹”——胀气的胃；它能扯下左手让其潜行，逮到谁附身谁。

但玩家逐渐适应了这种冷幽默后，通过剧情你就会知道这个绿皮的家伙其实是一个撕毁轻歌曼舞的乌托邦幻想的反英雄，是一个带有王子风范的被逼上梁山的僵尸，是一个会勾女的多情种子，“吾一觉而醒，来撕碎这一切虚伪，还原真实”，不过这个听起来似乎有多高尚的“真实”，其实就是怪物的复仇：“Brain……”

No.9 老查克（LeChuck）

■“猴岛小英雄”系列■Monkey Island Series

感谢这些锲而不舍却又智商有限的狠角色，正是因为邪恶海盗老查克的存在，才使得仅仅会些双关语、嘴皮子功夫了得的小盖也能顺风顺水地当上霸气的海盗，还赢得了三岛女总督伊莲的芳心，这对璧人在2009年的时候被IGN评为“感情最长久的情侣”之一。既然有永恒的情侣，也就有永恒的宿敌，IGN也把老查克列入了“电玩史上最长命的坏蛋”的榜单，因为他死不了——5部正传里老查克涵盖了多种不死生物的形态——鬼怪、幽灵、恶魔，当然还包括僵尸。近20年来，老查克从来没有放松过他的寻仇事业，也始终坚持着他那神秘兮兮却总是自讨苦吃的巫毒蛊术，就像“汤姆与杰瑞”“大笨狼与BB鸟”似的卡通定则，老查克

的弱点就是他的擅长。

“猴岛”系列一开始就奠定了小盖—伊莲—老查克三人转的剧情结构，没错，除了对控制世界的权力渴望之外，老查克也曾纯情地想与伊莲·玛莉一同步入婚姻殿堂，但是他显然没有挖墙脚的潜质。在《猴岛传奇》里他曾短暂回复人形和人性，并改善了与小盖两口子的关系，但是对人类脆弱与多愁善感的不适应又把他推回到坏蛋的阵营。“啊……没有什么能比得过地狱的热风扑打在脸上的感觉了。正是这样的日子，让你觉得死了是件幸事！”

No.8 不朽尸王（Dirge）

■魔兽争霸Ⅲ DotA■Warcraft Ⅲ: The Frozen Throne "DotA"

反复的腐朽和噬魂，使得它冒着瘴气、飞着苍蝇的皮肤呈现诡异的鲜嫩，尽管DotA中的英雄奇形怪状，不朽尸王却被推选为最恶心和最丑陋的家伙。出于僵尸的本性，它曾终日在荒原里盲目游荡，最终别有用心的巫妖王捂着鼻子接纳了它，安排在黑夜酒馆里落脚。

它的一切技能都反映了对生者世界的隔离与憎恶，例如召唤出会产生僵尸的诅咒墓碑，或是将生者的活力抽丝剥茧，甚至是变成更巨大、更有威力，同时也更血肉模糊的傀儡形态（但也决不能因此托大）。在6.48里首次加入时，力量型的尸王就强大无比，被视为能打能抗的Bug般存在，在CW比赛中永远排在Ban人名单的前列。即便在后续版本中被逐渐削弱，尸王仍是不折不扣的前期线上的磨血机器+中期推进的有力保障+团战时屹立不倒的肉盾，它的僵尸随从也是吸引远古野怪和肉山大魔王优先攻击的廉价肉盾。就好像战略版中地精工程师的口袋工厂一样，尸王的墓碑码放位置同样考验操作手法。

它不会像屠夫样发出兴奋的“Fresh Meat”的嚎叫，僵尸本就该在沉默中将对手逼向绝望；它也没有地狱领主华丽的霜之哀伤，僵尸本就已将生前一切决然抛弃。

No.7 “唐诗僵尸”（Zombie Worker）

■异域镇魂曲■Planescape: Torment

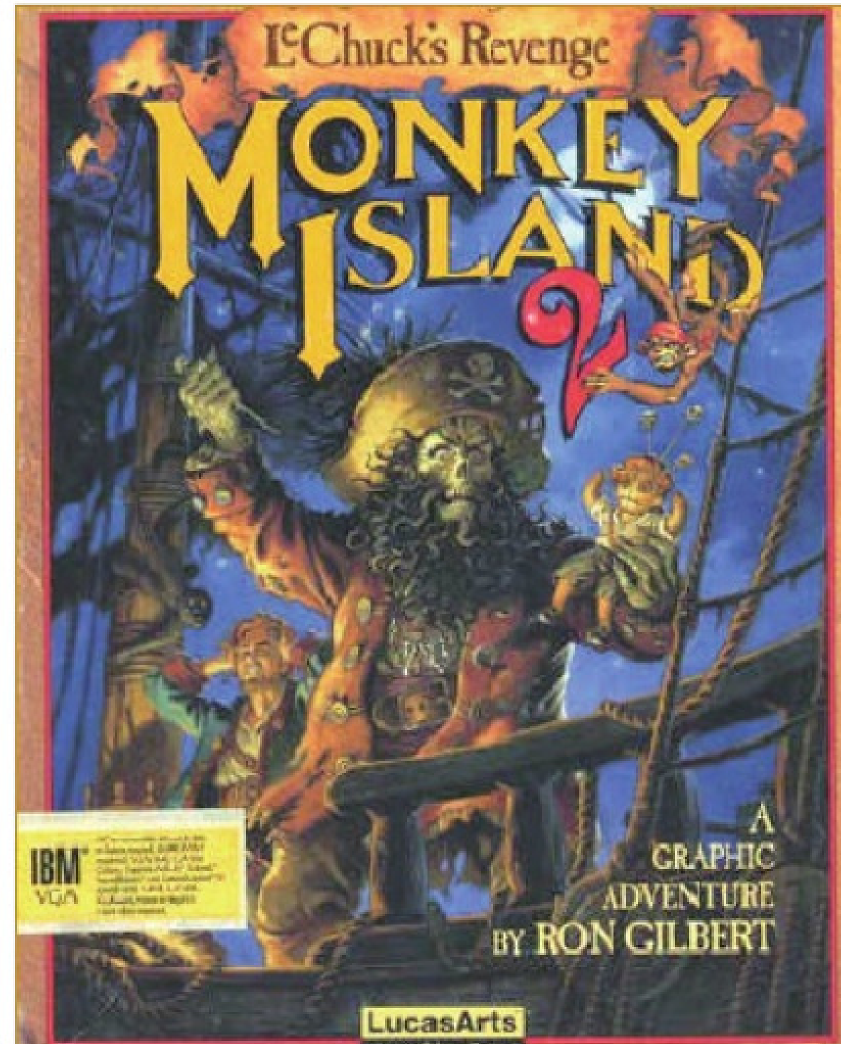
至少在图形技术有限的上个世纪末，欧美RPG是不那么重人设的，他们在对人性的探究、对生死的思考用足了功夫，例如沧海遗珠的《异域镇魂曲》。你的名字是“无名氏”，你的知识是“一无所知”，这是因为他的凡人性被灰色荒原上的夜巫之一解密者抽离躯体，封闭在异世界的悔恨要塞里，所以无名氏成了不朽不知之人。人虽不朽，但长得丑，跟个僵尸似的。

然而你会注意到停尸房（无名氏常去的地方）里的一









（左上图）斯塔布斯“为了真实而战，同时也为了拯救他的爱情”。没错，谁说没脑僵尸就无爱啊？
（左下图）很快就好，妥妥儿的，变成僵尸一点都不疼
（右上图）2008年美国《电子游戏月刊》将老查克列为“最受欢迎的十大坏蛋”之八，因为它虽然野心很大却不够聪明，它总会向小盖暴露它的弱点就是它的最爱
（右下图）在《老查克的复仇》里老查克又转换成僵尸形态，不变的是他酷爱巫毒伎俩的心

个衣着奇怪的僵尸工人。如果无名氏会“骨骸开口”的技能，就可以引发与这名宽袍长袖的东方僵尸的对话，“他好奇地看了你一阵子，然后微微欠身”，“他安静下来，把一只手放在背后站着，开始以柔和的、有节奏的声调说话：

Suiang jianne shyr nan bye yih nan;

Dong feng wu lih bay hua tsarn;

Chuen tsarn daw syy sy fang jinn;

Lah Jiuh cherng huei ley shyy gan.”

唔，这是一首古老的唐诗。他名叫庄北，是钱学监的家庭教师兼拳师，他与另一名拳师在追绑架小姐刘惜惜的杀手时，4人误闯汉白玉传送门来到这个世界。庄北仍未放弃追寻刘惜惜，或许二人有着超脱雇主之外的师生恋神马的八卦情节，然而追凶的他晚上睡觉时反被杀手杀死，之后又被Dustman复活成僵尸打工，一关就是70多年。刘小姐也下落不明，他们再也回不去了。有诗为证：远去故人容，明夜雨不懂。轻逝花落空，已隔几朝梦。我们没法不同情这个命运凄惨的僵尸，他还代表我们给代表西方蛮子的无名氏展现了东方的优雅。

No.6 泪泪（Lei-Lei）

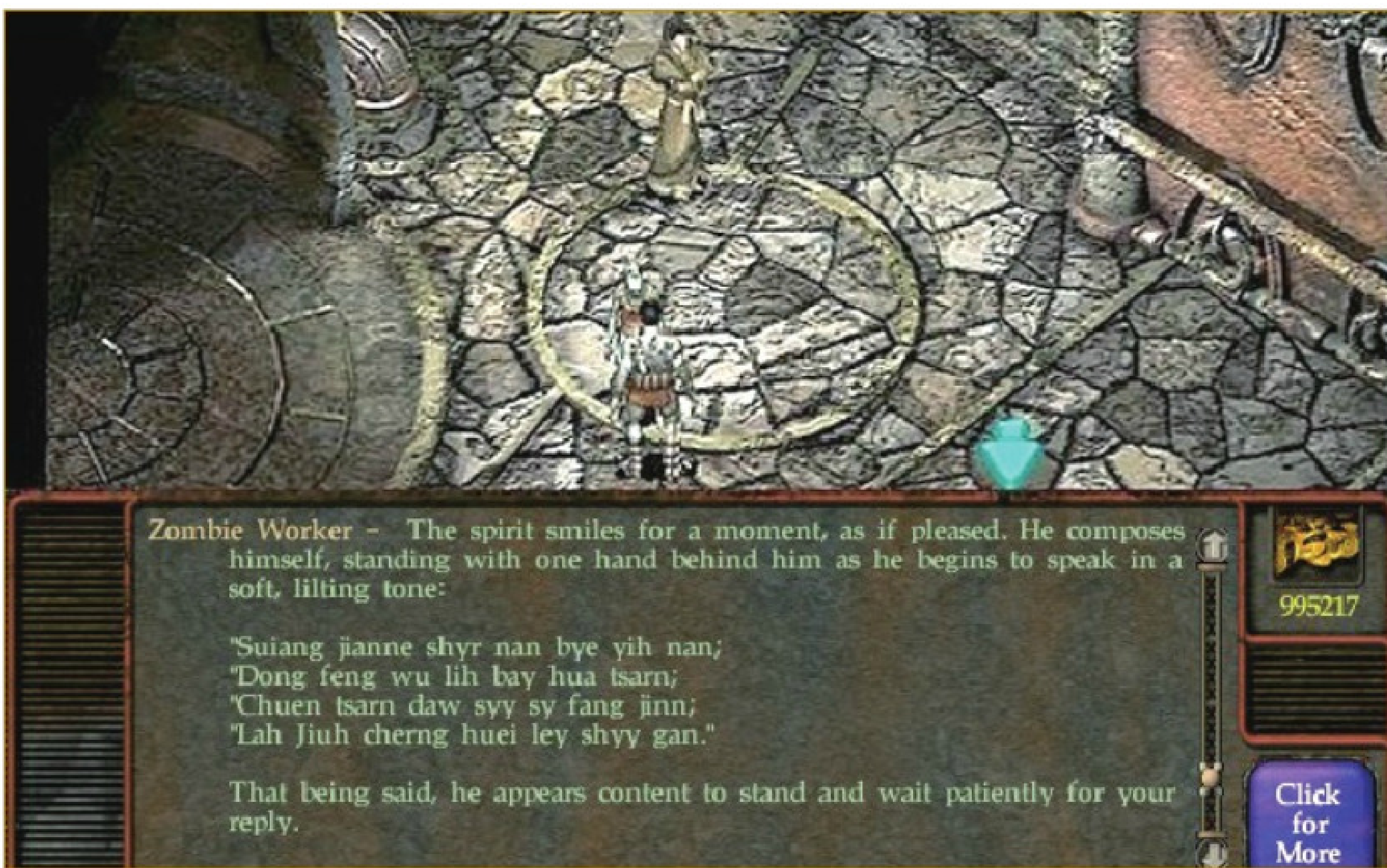
■“恶魔战士”系列■Dark Stalkers Series

对于西方文化的侵袭，我们要保住守住，例如对Zombie和jiāngshī就不能混淆起来。根据道家著作《大千录》的定义，僵尸的意思是“Stiff Corpse”：四肢僵硬，头不低，眼不斜，腿不分，尸体不腐烂，除去最后一条，我们军训时站军姿也是这个标准。为什么东方僵尸都是清代品级官员的服饰呢？大概要归功于该时期纪晓岚《阅微草堂笔记》和袁枚《子不语》等志异笔记的宣传推广。中国僵尸只吸血，不嚼肉，据传是要吸取人气，采阳补阴，本是穷凶极恶之物，但是有一位在CAPCOM格斗名作《恶魔战士》里出场的中国僵尸要可爱得多，她的英文名叫“Hsien-Ko”，中文名叫“泪泪”，家族姓“少”，雍正八年出生，体重43kg，身高155cm，三围B83—W59—H86 cm，按《子不语》的分级属于最低级的“紫僵”。

但是她的实力不可小觑，她那包不住身材的僵尸服里却包得住打架用的长爪、利刃和超级大铁块，她和孪生姐姐（英文名“Mei-Ling”）为获取更强大的力量以解除母亲的灵魂封印而施展了“异形转生之术（Igyo Tenshin-no-Jutsu）”，妹妹变成僵尸，姐姐变成符纸贴在泪泪的脑门上，控制住她偶尔力量失控引发的杀念。对姐姐来说不够公平的是，泪泪的外形永远停留在令人垂涎欲滴、芳华无限的16岁，卖萌的僵尸小妮子收揽了所有的人气。

（左上图）“升起吧，我的小奴才”
（左下图）从这个角度看，不朽尸王是一个有喜感的角色，低头放墓碑，举头赶苍蝇
（右上图）It's hart to meet. It's hard to part.拳师庄北的悲凉应验了莎翁名句“时间不是你的敌人，永恒才是”。至于那首唐诗是什么，照着念念试试？
（右下图）女王陛下，您别小看泪泪，她其实有很多凶残能力









No.5 尸王

■"传奇"系列■The Legend of Mir Series

正当掌握知识就掌握了力量的人类把兽兵打得节节败退到玛法大陆东部之时，一场奇异的大地震终止了人类的胜利，他们暂且在一线新形成的山脉脚下繁衍生息，修养练兵，于是"比奇省"建立起来。比奇省附近原有的一座矿山在地震中坍塌，被困其中的矿工死去后重生为僵尸。它们有着再生的力量，体现为在被彻底打趴下前还会爬起数次。有些僵尸会从地上迸出，还有一些则会发出强大的电光。

正如上了境界的山水画家看山不是山，熟练的玩家也总是将怪物们量化和货币化，写作死亡矿井，念作财富之洞，名为尸王殿，实为藏金阁。如果说这些矿工只是提供160点经验值和若干金币的低阶员工，那么尸王就是能提供一夜暴富机会的包工头，包你只赚不赔——法师17级能学雷电术，道士18级能丢灵魂火符，配合风骚的走位足以跟只会肉搏的尸王耍耍，就算是最命苦的必须近身扛怪的17级的武士，尸王也是他们唯一敢揣着40瓶中红咬牙面对的Boss。除了可观的500点经验值和一大堆金币，尸王还会掉落各职业的高级技能书，这可比书店里的大路货值钱得多，而且即使不能学，也很容易在玩家市场上兑换成真金白银。万恶贪为首，一个尸王往往能引发一系列血案。

尸王的黑色铁链从来就没勒死过几个胆敢闯入它的领地的冒险者，每当在死亡矿井迷路的勇士们突然听到叮铃哐啷的铁链拖地的声音时，他们就知道，财富之神终于眷顾他们了。

No.4 "第一个僵尸"（The First Zombie）

■生化危机■Resident Evil

这位僵尸无名无姓，更无背景介绍，Chris（或是Jill）第一次和最后一次见他的时候，他正对着S.T.A.R.S.资深组员Kenneth的尸体大嚼特嚼。他丝毫不为自己不够体面的行为感到抱歉或羞耻，反而使Chris（或者Jill）像贸然打断人家午餐一样不好意思。他僵硬地扭过头来，深情地望了主角一眼，然后就领了便当。他锃光瓦亮的脑袋明显有别于挂着烂肉、披着头发的同类，虽然同样笨拙迟钝，却是更加腼腆——在GC重制版里，那些没有被爆头的僵尸会死而复生更加狂暴，但他仅亮相一次。当你带着打火机和汽油来焚尸时，他早已不知所踪。

多年后我们仍习惯称他为"第一个僵尸"——他是《生化危机》历史上第一个出场的僵尸，玩家第一个需要干翻的敌人。三上真司一定为他的首秀构思了很久，还奢侈地



泪泪不是一个人在战斗，化作符纸贴在脑门上的姐姐掌管灵力，泪泪负责体术。说回来，Mei-Ling真是个老外喜闻乐见的中文名

（左下图）总会有"第一次如何如何"的制榜模式，所以这位躺了半天就等吓唬Chris的仁兄，你一定会名留青史

（右上图）1996年的原版突出了回望的眼神，他确实吓到我了

（右中图）重制版的同一个画面，他确实是个奇怪的光头

（右下图）中岛美嘉的粉丝看过来，是不是觉得很意外？









用上了一段CG动画。他在2002年的NGC重制版里显得细节丰富，却不如6年前粗糙CG里的那一回头来得震撼。就算是在一个人声鼎沸的网吧里，那个镶嵌着眼珠的惨白脑壳也能把玩家吓得半死。嘿，三上老爷，你赢了！

“生化危机”电影版的导演兼编剧Paul Anderson明显也懂得“第一个僵尸”的重要性，他在第四部电影《来生》（Afterlife）里就安排了一个意外的开头——至少中岛美嘉的粉丝是这么认为的。

No.3 哈罗德（Harold）

■“辐射”系列■Fallout Series

作为废土地上世界的主流物种，变种人和传统观念中的“僵尸”或许有那么点近亲关系，至少它们生前都是人类，变异后的尊容都让人恶心，尤其是像哈罗德这种变异者中的变异者——它的脑袋上长了棵树。

2102年，在Mariposa（西班牙语“折翼蝴蝶”）军事基地的深处，追查袭击商队的变种人来源的哈罗德和理查德·格瑞（Richard Grey）发现了催化生物变异的F.E.V.（Force Evolutionary Virus）病毒培养基地，不料二人被双双打晕丢入病毒培养槽，醒来时哈罗德一个人身处荒野。他的身体开始发生缓慢的变异，因此又被商队成员和雇员逐出营地。从30年前出走29号避难所起，他已经不缺乏废土生存的技能，变种人的生理条件让这位“孤独行者”更加如鱼得水。虽然外表凶恶，其实哈罗德本人乐观开朗，与人为善，还有点变种人少有的幽默感，所以它才能当上蜥城（Gecko）的领导人，还被迫成为“树思者”（Treeminder）的神明偶像，毕竟“强烈的末世氛围”是宗教形成的一项重要条件。

不过对于后者的地位担当，它是极为不情愿的，因为从2242年开始，那棵被哈罗德不以为然地称作Bob的小树开始疯长，最后竟然长成一片绵延数英里的树林。人格觉醒的Bob终于毫不客气地占据了哈罗德的身体，将它的心脏压入地下，这位被教徒顶礼膜拜的树神哈罗德实则痛苦异常，只求解脱。不过说服技能高的来访者可以鼓励一心求死的哈罗德重新振作，让它认为Bob是自然的馈赠，自己担负着净化废土首都（Capital Wasteland）的神圣使命。

虽然残酷的事实是，这片树林并没有净化辐射的效力，但还请记住废土里这颗救生济世的高尚心灵（取决于玩家的选择），记住这个不能动弹的近200岁的理想主义僵尸。

No.2 “大波僵尸”

■植物大战僵尸■Plants vs. Zombies

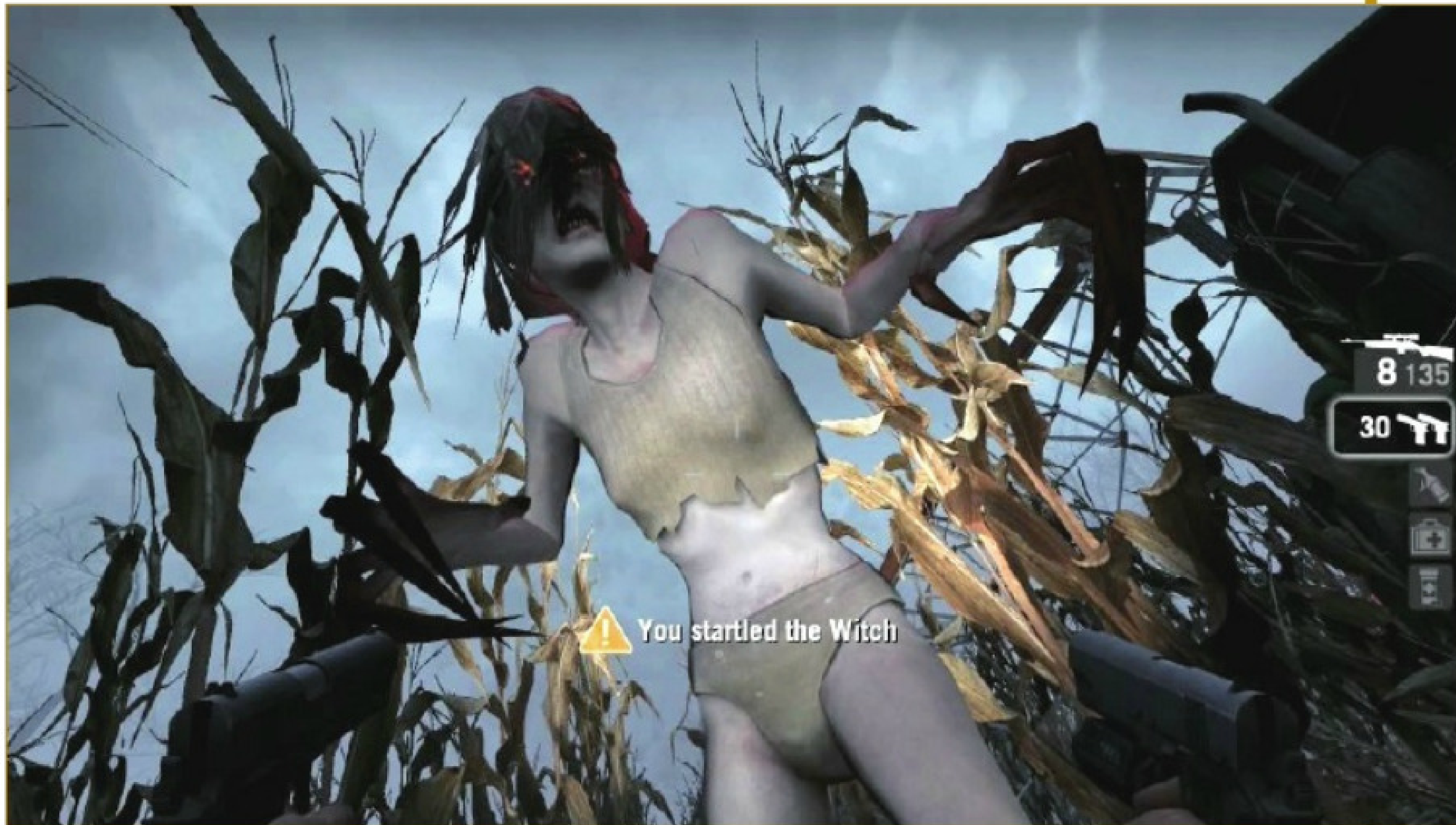
（左上图）对于低等级《传奇》玩家而言，尸王从不会让人失望
（左中图）不管在哪个版本哪个系列，《传奇》的世界怎能没有传奇的尸王？
（左下图）同学你要厚道，都这级别了还要回来和尸王重温旧恋呢？
（右上图）等心境清澈下来再想，寡人好像被语法骗了
（右下图）我吓到了Witch？Witch你吓到我了吧！











不是尖啸着从天而降偷走花盆的皮筋僵尸，也不是箩筐里装着小崽子的巨型僵尸，哪怕会放普通僵尸和蹦极僵尸、会放火球冰球、会大脚践踏还会扔卡车的僵王博士（Dr. Zomboss）也不如我们将面对的那个僵尸令人既紧张又刺激——“一大波僵尸接近中”，警告音效与玩家的“砰砰”心跳是如此合拍。

据我国民间传说，从视觉上区分紫僵、白僵、黑僵、绿僵、毛僵几种低级僵尸还可以看绒毛颜色与浓厚程度，紫僵全身光滑，白僵身长白色绒毛，黑僵道行稍高，白毛变成黑色寸毛，再到跳尸就会褪去全身绒毛。这大概与霉菌有关，较之于只掉不长的西方僵尸，这样的设定实在是有碍观瞻。但是后者也没法保持皮肤的光洁弹性，即使是最大程度上保持生前模样的僵尸也总有一处能吓到你，有人会觉得“求生之路”系列里穿着睡衣作嘤嘤之哭的Witch热辣吗？她可不会温柔地杀你。同样的道理，与其期待什么乱七八糟的“大波僵尸”，不如看看向日葵们产出阳光瞬间的纯真微笑吧。

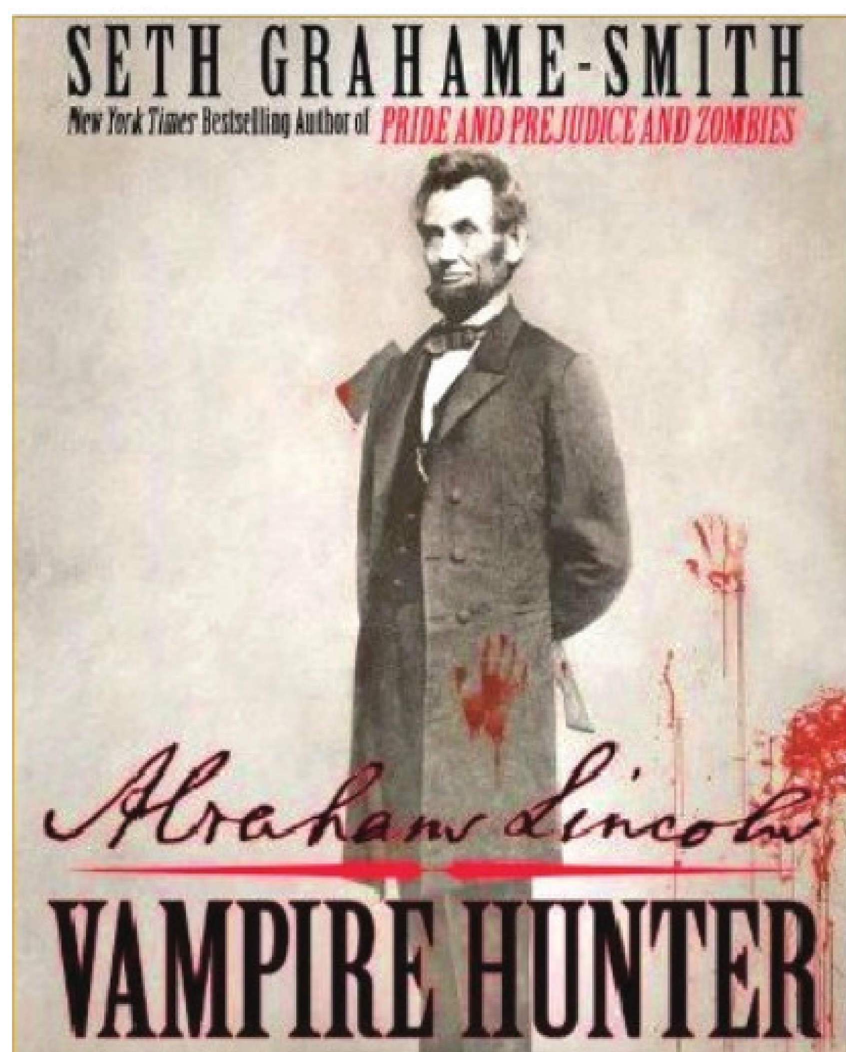
然而总有些被原罪摆布的家伙，他们在缓缓推进的僵尸群里痴痴翻找那位传说中的僵尸靓妹，可想而知，他们的反应一定是“没来啊？！没来啊？！”该不是因为你这发型太恶心了吧！

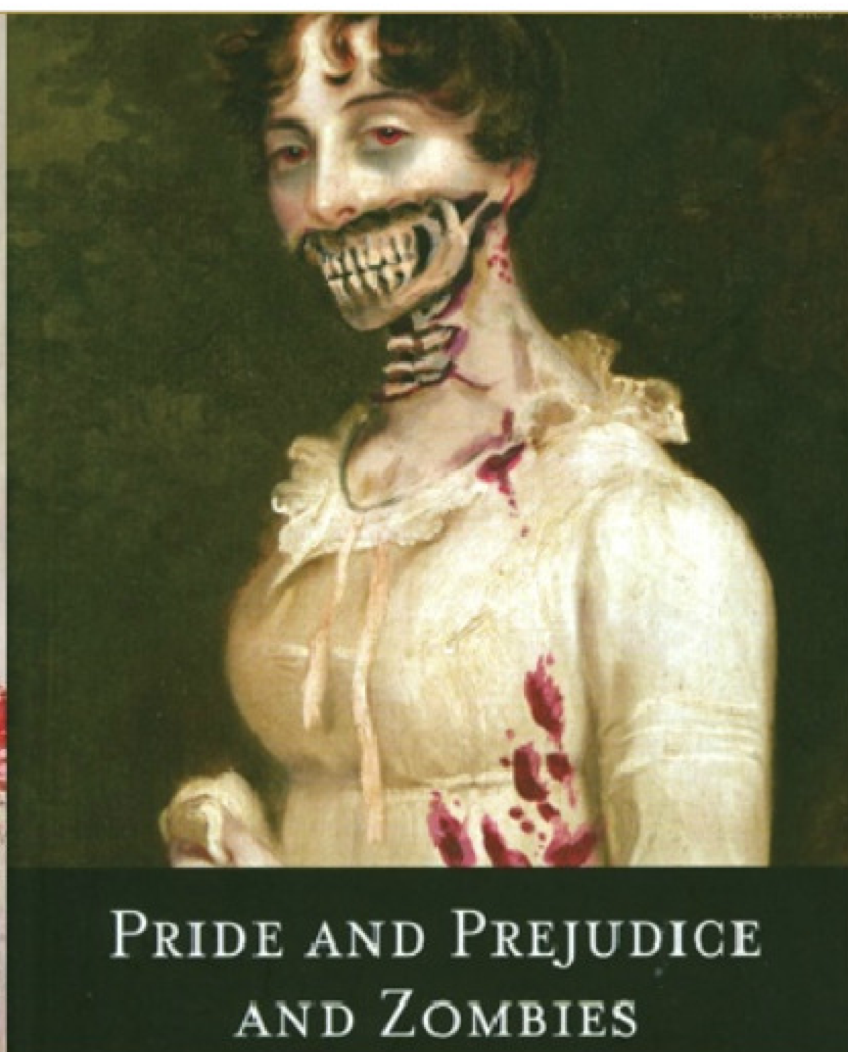
No.1 所有的僵尸

用一位玩家的话来说：“在《暗黑破坏神Ⅱ》里，即使是一根150块钱卖出去的白色棒子都有‘150%对不死生物伤害’的属性”，你能想象僵尸们的低下地位了吗？它们是重口味玩家最熟悉的陌生人，底层得如此平凡，以至于我们很难挑出10个有头有脸的电玩界著名僵尸。

不错，Jill姐姐，它们相貌丑恶，这不正显示出您的美丽动人吗？不错，Frank大记者，它们数量众多，这不正显示出您的金贵程度吗？不错，“Coach”大叔，它们天然呆傻，不堪一击，这不正显示出您的枪法高超吗？每一个动作英雄都踩着僵尸搭起的阶梯扶摇而上，斩妖除魔的刀剑往往是以僵尸开光。它们罪孽深重，仅在艺术气息浓厚的《僵尸岛》（Dead Island）预告片里就拆散了来岛度假的一家三口。它们任劳任怨，在“丧尸围城”系列里被变着法子凌辱。它们任人打扮，我想选择巫医职业的您没准会给《暗黑破坏神Ⅲ》里的僵尸狗取一个名字吧？“僵尸控”对这些丑恶的不死生物到底怀着怎样的情感？可能正如《新周刊》摄影记者张海儿所言：“我是如此地热爱她，以至于不得不和她肉搏。”

敬所有的僵尸！

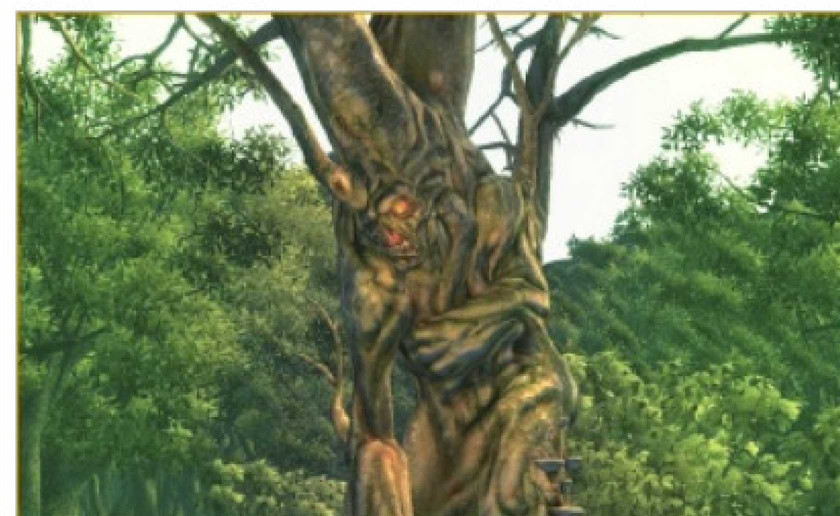












（左上图）既然有《林肯：吸血鬼杀手》，就有《傲慢与偏见与僵尸》，都是Seth Grahame Smith写的颠覆故事，改编电影都正在拍
（左下图）感谢丑恶的你们，永远的反面龙套
（右上图）这是《辐射1》的变种人哈罗德，你不得不否认他不像僵尸，你的明白？
（右中图）这是《辐射2》的哈罗德及Bob，他戏谑自己为Herbert（“光荣的征服者”）
（右下图）这是《辐射3》的Bob和哈罗德，这恐怕是你见过的最丑恶的“树人”

大众软件旬刊
2011年4月中 总第364期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部汪铁（主任）
谭湘源（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 白云龙
韩大治 张帆 朱飞 马骥 范锴
本期责编朱良杰
电话010-88118588-1200
传真010-88135594
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码100142

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88118588-1003

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88118588-6106
传真010-88135614

平面设计林静 肖婷婷 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号82-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年4月8日
定价人民币10.00元

无关恐惧有关爱



这个月，为了给《十大过目不忘的僵尸》贡献一小段话，我重新玩了一下《生化危机》的开头，然后也玩了一下NGC重制版《生化危机》的开头，然后……然后我忍不住把NGC版打穿了……

NGC版给我的印象是，你很难想象这是个9年前的游戏。三上真司决定重制的时候，距离1996年的原作只有6年时间，比这部NGC版距今的历史还要短。你能明显看出6年里游戏业有了怎样的进步——是2D画面素质的提高，是3D人物的更逼真，还有动作捕捉技术的全面使用，其实还有烛光、闪电等原作不可能实现的各种动态效果。总之，C社用一个看似很原始的引擎渲染出了无与伦比的气氛。当然必须提一句，电影视角对视野的限制，十分适合营造一种独特的未知感，这是越肩视角无论如何也不能模拟出的。

没错，我对《生化危机》的爱基本上集中在前三代，这点和8神经不太一样，他喜欢4代那样的爽快战斗，他的好感度按照系列的发行顺序从前至后上升，我却恰恰相反。我更喜欢漆黑的夜晚独自一人在洋馆外游荡，僵尸狗跟在身后乱啃，我一边适应着蹩脚的操作一边盘算枪里边还剩几颗子弹……这样惊心动魄的场面8神经认为丝毫不值得害怕，真是“神经比较大”啊！

嗯……希望8神经没有读到这一页杂志……

希望各位读者老爷读完这个月的杂志心情愉悦。欢迎登录重新开张的软盘以及腾讯微博和新浪微博的大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

梅林粉杖
merlinpinkstaff@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



看起来不会再H下去的
张帆
……



绿荫传奇达人
蓝星
我一场助攻4球，巴萨、曼联排着队来买我！你感觉如何，感觉如何了呀！



上上个月被大家拖走，险些下落不明的
浮云
出片这天偏偏赶上禁行，我买车干嘛使……你感觉如何，感觉如何了呀！



因编造“2010最人物”而下岗的
小白
嗯……你们肯定看到了本期读编的一些变化了……

NEXT ISSUE
下期精彩
猎魔人2——国王刺客

杰洛特这个名字，在古老语言中的意思是“白狼”，尽管“利维亚的杰洛特”是他的名字，但杰洛特并非真的来自利维亚——虽然他第一次去维吉玛时，人们都说他有一口“难听的”的利维亚口音——“利维亚”严格说来只是一个姓氏。这是因为维瑟米尔鼓励年轻的狩魔猎人都该替自己取一个姓，好让他们的名字听起来更可靠。



邮发代号：082—726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007—0060 / CN11—3751/TN